Cthulhu 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

LIVRET I - INTRODUCTION



ÉDITIONS SANS-DETOUR

L'Appel de Cthulhu

7e édition française

Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 1
Introduction

par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour



Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La TocTeam, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon
Illustrations de couverture : Loïc Muzy
Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd
Achevé d'imprimé : janvier 2018
ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)
Édition & Dépôt légal : mars 2018
Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières



Nyarlathotep

Traduction de De Marigny.

Nyarlathotep, 1920

Nyarlathotep… Le Chaos Rampant… Je suis le dernier… Je parlerai au vide qui m'écoute…

Je ne me remémore pas exactement lorsque cela a commencé, mais cela remonte à plusieurs mois. La tension générale était horrible. À la saison de bouleversements politiques et sociaux s'ajouta une étrange appréhension menaçante d'un hideux danger physique ; un danger quotidien et englobant toute chose, comme ceux qui proviennent des plus terribles fantasmes nocturnes. Je me souviens que les gens allaient et venaient, leurs visages pâles et inquiets, chuchotant des avertissements et des prophéties que personne n'osait consciemment répéter ou admettre avoir entendus. Un sentiment de monstrueuse culpabilité pesait sur le pays, et venant des abysses, des courants froids circulaient entre les étoiles, faisant frissonner les hommes dans le noir et dans les lieux solitaires. Il y avait une altération démoniaque du cours des saisons – la chaleur de l'automne s'attardait affreusement, et tout un chacun sentait que le monde et peut-être l'univers entier étaient passés du contrôle de dieux ou de forces connues à d'autres totalement étrangers.

C'est à ce moment que Nyarlathotep vint d'Égypte. Qui il était, personne ne pouvait le dire, mais il était d'un sang ancien et ressemblait à un pharaon. Les fellahs s'agenouillèrent en le voyant sans pouvoir dire pourquoi. Il dit s'être dressé de la noirceur de vingt-sept siècles et avoir entendu des messages ne provenant pas de cette planète. Basané, mince et sinistre, Nyarlathotep vint dans les pays civilisés, achetant sans relâche d'étranges instruments de verre et de métal et les combinant en instruments plus étranges encore. Il parlait surtout de science – d'électricité et de psychologie – et donnait des démonstrations de puissance qui laissaient ses spectateurs sans voix, ce qui faisait encore croître sa renommée jusqu'à des sommets inégalés. Les hommes se conseillaient les uns les autres de voir Nyarlathotep et frissonnaient. Et là où se rendait Nyarlathotep le repos disparaissait ; le petit matin était déchiré par les cris de ceux qui cauchemardaient. Jamais auparavant ces cris n'avaient été un tel problème public ; à présent les sages souhaitaient presque interdire de dormir avant l'aube, afin que les hurlements des cités dérangent moins horriblement la pâle et pitoyable lune, qui jetait sa faible lueur sur les eaux vertes glissant sous les ponts et sur les vieux clochers croulant sous le ciel maladif.

Je me souviens quand Nyarlathotep vint dans ma cité – la grande, la vieille, la terrible cité aux crimes innombrables. Mon ami m'avait parlé de lui, de la fascination pressante et de la tentation de ses révélations, et je brûlais d'impatience d'explorer ces mystères exceptionnels. Mon ami me dit qu'ils étaient encore plus horribles et impressionnants que mes idées les plus enfiévrées ; et ce qui était projeté sur l'écran de la salle sombre ne prophétisait rien, mais que Nyarlathotep lançait des prophéties, et dans des explosions d'étincelles était pris aux hommes ce qui n'avait jamais été pris auparavant et qui ne se voyait que dans les yeux. Et j'entendis des rumeurs venant de l'étranger qui disaient que ceux qui connaissaient Nyarlathotep distinguaient des signes qu'aucun autre ne voyait.

C'est pendant le chaud automne que je m'enfonçai dans la nuit au milieu de la foule agitée pour aller voir Nyarlathotep – à travers la nuit suffocante et tout en haut d'escaliers sans fin jusque dans la pièce de démonstration. Et tout comme des ombres sur l'écran, je vis des formes encapuchonnées au milieu de ruines et de diaboliques visages jaunes observant avec attention derrière des monuments effondrés. Et je vis le monde combattre contre la noirceur ; contre les vagues de



destruction venant du fond de l'espace ; tournoyant, tourbillonnant et luttant contre le soleil pâle et froid. Alors des étincelles virevoltèrent follement autour des têtes des spectateurs, leurs cheveux se dressant tandis que des ombres plus grotesques que je ne pourrais l'exprimer se présentèrent et s'accroupirent sur nos crânes. Et lorsque moi, plus froid et scientifique que les autres, murmurai une protestation tremblante face à « l'imposture » et « l'électricité statique », Nyarlathotep nous conduisit vers la sortie, au bas des interminables escaliers jusque dans les rues humides, chaudes et désertées à minuit. Je m'écriai que je n'étais pas effrayé ; que je ne pourrais jamais l'être ; et d'autres crièrent avec moi pour se réconforter. Nous nous jurions les uns aux autres que la cité était exactement la même et toujours dressée ; et lorsque l'éclairage urbain commença à faiblir, nous maudîmes la compagnie d'électricité encore et encore et nous nous esclaffâmes en voyant les expressions que nos visages présentaient.

Je crus que nous étions tombés sous l'influence d'une chose descendant de la lune verdâtre, puis comme nous commençâmes à dépendre de sa lumière nous nous mîmes dans de curieuses conformations de marches involontaires, semblant connaître notre destination bien que nous ne tentions même pas d'y songer. À un moment nous inspectâmes le trottoir et découvrîmes que les pavés en étaient déplacés et désolidarisés par des touffes d'herbe, avec une légère trace de métal rouillé là où le tramway passait. Et ensuite nous vîmes un tram, solitaire, sans vitres, délabré et presque couché sur le côté. Lorsque nous cherchâmes à l'horizon, nous ne pûmes trouver la troisième tour près de la rivière et remarquâmes que la silhouette de la seconde tour était tronquée au sommet. Puis nous nous séparâmes en colonnes étroites, chacune semblant se diriger dans des directions différentes. L'une disparut dans une allée étroite sur la gauche, ne laissant résonner que l'écho de ses pas. Une autre s'engagea dans une entrée de métro recouverte de mauvaises herbes, hurlant de rires démentiels. Ma propre colonne fut aspirée vers la campagne et sur l'instant je sentis une fraîcheur qui n'était pas le tiède automne ; et comme nous avancions sur la lande sombre, nous vîmes autour de nous le scintillement infernal de la lumière lunaire sur la neige maudite. Une neige immaculée, inexplicable, qui menait dans une unique direction où attendait un golfe aux scintillantes parois noires. La colonne semblait très ténue à la fin alors qu'elle progressait péniblement au milieu du golfe comme dans un rêve. Je m'attardai en arrière car la fissure noire dans la neige verdâtre était effroyable et je pensais avoir entendu les réverbérations des gémissements d'inquiétude de mes compagnons qui disparaissaient ; mais ma volonté à m'attarder était faible. Comme si j'avais été attiré par ceux qui s'en étaient allés auparavant, je flottais à mi-chemin entre les congères titanesques, tremblant et effrayé, entre les tourbillons aveugles de l'inimaginable.

Pleinement conscient ou bien délirant en silence, seuls les dieux qui furent pourraient le dire. Je n'étais plus qu'une ombre écœurante et sensible qui se tortillait dans des mains qui n'étaient pas des mains et tournoyait aveuglément une fois passés les minuits hideux de la création pourrissante, avec les cadavres de mondes morts couverts de plaies qui furent des cités, les vents des charniers soufflant sur les pâles étoiles, faisant vaciller leur lumière. Par-delà les mondes de vagues fantômes de choses monstrueuses ; les colonnes à moitié visibles de temples impies posés sur des rocs sans nom sous l'espace et portés dans les vides vertigineux au-dessus des sphères de lumière et de noirceur. Et à travers ce révoltant cimetière de l'univers se faisait entendre le battement étouffé et exaspérant des tambours et la fine et monotone plainte des flûtes blasphématoires jouant de lieux inconcevables et sombres situés au-delà du Temps ; ces détestables battements et sifflements sur lesquels dansent doucement, maladroitement et absurdement les gigantesques et ténébreux Dieux ultimes – les gargouilles aveugles, muettes et stupides dont Nyarlathotep est l'âme.

Nyarlathotep, Dieu Extérieur

Nyarlathotep, horreur aux formes infinies, âme crainte et messager des Autres Dieux.

— H.P. Lovecraft, La Quête onirique de Kadath l'inconnue

Nyarlathotep est le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul à avoir une véritable personnalité et prétend avoir mille formes différentes. Pour lui, provoquer la folie est plus important et jouissif que la mort ou la destruction. Il est aussi le protecteur et gardien apparent des Grands Anciens des Terres oniriques, ces déités qui vivent principalement dans le royaume des rêves. Nyarlathotep observe les Grands Anciens qui se mêlent au monde éveillé d'un œil dédaigneux, et ceux qui sont pris font souvent face au courroux du Chaos Rampant. Nyarlathotep est même connu pour avoir détruit des Grands Anciens qui l'avaient mis en colère par leur curiosité pour le monde des hommes.

Une fraction seulement des 999 formes de Nyarlathotep a été décrite. Le Pharaon Noir ressemble à un Égyptien humain. La Langue Sanglante est un énorme monstre possédant des appendices griffus et un tentacule long et rouge sang unique au lieu du visage. Celui qui Hante les Ténèbres est un être noir et ailé, possédant un œil rouge qui ne supporte pas la lumière. La Femme Boursouflée est une femme éléphantesque au corps couvert de nombreux tentacules. La Bête adopte la forme du sphinx, mais son visage est constellé d'étoiles. Le Bonhomme Tic-Toc est une intelligence artificielle. L'Effigie de la Haine est un totem horrible. Il existe aussi certaines preuves qui démontrent que l'Homme Noir des cérémonies de sorcellerie serait aussi une forme de Nyarlathotep. Toutes celles-ci, et d'autres encore, sont listées un peu plus loin.

Culte : Nyarlathotep est généralement vénéré par le biais d'une de ses formes – ou Masques. Il existe de nombreux cultes éparpillés à travers le monde. La Fraternité du Pharaon Noir est installée au Caire et a une antenne puissante à Londres. Le Culte de la Langue Sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la Sagesse Etoilée à Providence, dans le Rhode Island, vénère Celui qui Hante les Ténèbres, de même que le Culte de la Chauve-souris des Sables en Australie. D'autres cultes connus incluent l'Ordre de la Femme Boursouflée à Shanghai, la Fraternité noire, la Fraternité du Pharaon Noir ainsi que la Fraternité de la Bête. Certains membres des Industries du Nouveau Monde vénèrent Nyarlathotep et Shub-Niggurath.

De plus, ceux qui vénèrent les Dieux Extérieurs le font souvent dans le but de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep. Les récompenses accordées aux esclaves loyaux sont souvent octroyées par le Chaos Rampant, car les autres Dieux Extérieurs ne s'y intéressent pas. Nyarlathotep peut leur accorder la connaissance d'un sort, leur divulguer des faits destructeurs ou des croyances religieuses hérétiques, leur accorder un monstre pour serviteur. Les dons de Nyarlathotep semblent toujours provoquer des remous au sein de l'humanité ainsi que la souffrance et la terreur de celui qui les reçoit.

En plus des serviteurs des Dieux Extérieurs, Nyarlathotep a aussi d'autres serviteurs qui lui sont propres, comme les shantaks et les horreurs chasseresses. La plupart de ses avatars ont des créatures spécifiques, comme Shugoran et ses shugorans, Set et ses bêtes typhoniennes, ou les serviteurs de l'Effigie de la Haine. Nyarlathotep peut accorder n'importe quel type de créatures à un serviteur, selon ce qu'il jugera bon. Un tel don exige le sacrifice permanent de 5 points de POU ou de toute autre caractéristique à Nyarlathotep et aux autres Dieux Extérieurs.

Autres caractéristiques : Nyarlathotep accomplit la volonté des Dieux Extérieurs et est appelé, à juste titre, leur âme. Il tente toujours de faire sombrer l'humanité dans la folie et plusieurs prophéties, y compris les récits *Le Chaos Rampant* et *Nyarlathotep* ou le poème *Les Fungi de Yuggoth* semblent indiquer qu'un jour Nyarlathotep en personne détruira l'humanité, voire la planète entière. Nyarlathotep est toujours un personnage moqueur, qui n'éprouve que du dédain pour ses maîtres.

Toutes les invocations faites aux Dieux Extérieurs incluent le nom de Nyarlathotep, sans doute pour l'identifier comme messager. Il est connu et craint de toutes les races du Mythe et leur demande parfois certaines choses.

Avatars

Voici une liste des noms de plusieurs avatars connus de Nyarlathotep. Il en existe des centaines d'autres. Le Gardien devrait se montrer créatif afin de concevoir des Masques additionnels pour Nyarlathotep, afin de mieux terroriser ses investigateurs. Pour plus de détails sur certains des Masques non utilisés dans cette campagne, vous pouvez vous référer au *Malleus Monstrorum*.

Ahtu, Aku-shin kage, Âme des Dieux, Baron Samedi, Bête, Bonhomme Tic-Toc, Brume Rampante, Celui qui Hante les Ténèbres, Celui qui vient de l'Orient, Chasseur sur la piste, Cris frémissants, Démon noir, Démon sombre, Dieu du désert, Dieu de la résurrection, Dieu sans visage, Écorché, Effigie de la Haine, Équation kruschtya, Être aveugle, Être sans visage, **Femme Boursouflée,** Forme humaine, Grand prêtre qu'il ne faut pas décrire, Habitant des ténèbres, Homme cornu, Homme en osier, Homme Noir, Homme vert, Horreur flottante, Horreur squelettique, Hôte, Hurleur de la nuit, Jack O'Lantern, Kokopelli, **Langue Sanglante**, Lion noir, Lrogg, Marcheur des étoiles, Mare d'ombre, Messager des Anciens, Messager noir de Karneter, Narlotep, Nyarlatophis, Pazzuzu, Père des millions d'élus, Petit rampant, **Pharaon Noir**, Puissant messager, Reine en rouge, Set, Shugoran, Taureau noir, Tezcatlipoca, Thoth, Vent noir.








LIVERPOOL

Les Masques de Nyarlathotep

Alors que la prêtresse tournoyait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélopée, les exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la lueur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affermissait et ma terreur avec elle. La puanteur suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand tentacule rouge qui lui tenait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuis dans l'obscurité.

- Nigel Blackwell,
Les Sectes secrètes d'Afrique

Jouer aux *Masques*, quand on y réfléchit, c'est un peu comme regarder le tout premier épisode de la saga *Indiana Jones* : l'intrigue est convenue, il y a eu bien des suites, dérivés et reprises depuis (pour le meilleur comme pour le pire), impossible de passer à côté des clichés, erreurs et aberrations historiques… et pourtant, difficile, tellement difficile de ne pas accrocher. Le rythme, la course contre la montre, l'exotisme, le charisme des personnages (bons comme mauvais, protagonistes comme seconds couteaux), l'action incessante, l'entrée soudaine dans le bizarre et dans l'horreur, les bagarres épiques – cette campagne est, reste, demeure un formidable pot-pourri rôlistique, savant mélange entre les improbables et terrifiants monstres lovecraftiens et les accents *pulp* appuyant les rafales sonores de Thompson et faisant tomber les adeptes comme des quilles.

À présent que vous l'avez entre les mains, il vous appartient de vous approprier cette campagne, carnet de notes et pile de post-it à portée de main ; de notre côté, nous avons tout simplement essayé de faire de notre mieux, pour rendre l'ensemble aussi accessible que nous le pouvions, sans tomber dans les excès encyclopédiques, en épargnant le plus de recherches historiques et géographiques que possible et en faisant le bond de 1984 à 2017, en réactualisant les petits détails techniques.

Et maintenant ? À vous. Faites-vous plaisir. Faites plaisir à vos joueurs. Préparez-les à ce qui pourrait bien être le dernier baroud de l'humanité, depuis une simple et malheureuse chambre d'hôtel sens dessus dessous… Tant d'investigateurs l'ont déjà explorée, par le passé !

Maîtriser les Masques

Aucun degré d'expérience particulier que ce soit pour vous ou vos joueurs n'est requis. Ce qu'il vous faut : du temps de préparation, de la motivation à faire vivre des moments d'exception, des joueurs prêts à s'investir, le livre des règles, des dés, etc. Pour une première expérience de maîtrise, le volume peut paraître intimidant mais détrompez-vous, nous vous aiderons à surmonter les difficultés par des conseils, des retours et un matériel le plus complet possible.

Comme pour toute campagne, il vous faut :

- La lire
- La relire en faisant des fiches par chapitre
- Bien penser à la saveur que vous voulez lui donner : horreur, aventure, *pulp*, découverte
- Vous munir des aides de jeu

Mais avant de commencer, quelques points importants.

Sombre plan d'ensemble

Que s'est-il passé pour en arriver là ? Nous passons la parole à l'archiviste de L'Appel de Cthulhu, le fameux Harvey Walters :

En 1916, les membres d'un culte kenyan entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M'Weru, une ravissante jeune fille kikuyu, est prêtresse de ce culte depuis ses 14 ans. Jusqu'alors, jamais le rituel n'avait fait venir le dieu ; mais ce jour-là, les choses sont différentes.



Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à New York, l'esprit magiquement imprégné des connaissances requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguent le play-boy Roger Carlyle et le sortilège *Envoyer des Rêves* lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Carlyle organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des individus supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Roger Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypathia Masters son avortement, le Dr Robert Huston le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey Penhew, veut devenir pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Carlyle parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jack Brady, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des adorateurs fanatiques (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?).

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués et instruits.

Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hypathia est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir pharaon. Huston, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Carlyle, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.



Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hypathia aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huston gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Carlyle ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le traînera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.

Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jack Brady est épouvanté par les délires cauchemardesques de Carlyle et l'emprise qu'exerce sur lui M'Weru. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Brady drogue Carlyle et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Carlyle alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Brady s'embarque avec lui sur un vapeur dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des alliés. Mais Carlyle va de plus en plus mal et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au Dieu de la Langue Sanglante, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hypathia Masters est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et Brady, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huston finalisent leurs plans, rassemblent des fonds et des disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'île du Dragon Gris. Huston parcourt le monde comme *missi dominici* de Nyarlathotep.

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses adorateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial.

Le plan de Nyarlathotep prend la forme d'un triangle sur la surface du globe : Afrique, Asie, Océanie. Cette titanesque forme géométrique peut avoir plusieurs buts, comment savoir précisément ce que pense un dieu ? Ouvrir un portail vers les dimensions du Mythe pour voir se déverser un flot de monstruosités cyclopéennes sur notre pauvre planète, faire cohabiter plusieurs dimensions parallèles dans cet espace pour y créer un nouveau continent, établir un sas de passage pour ces humains voués à leur propre perte pour leur permettre de servir des dieux pervers et obscènes ? Mais Nyarlathotep, fasciné par ces créatures toujours prêtes à lui vouer une dévotion démente, peut être plus subtil… Pourquoi détruire un tel vivier d'adeptes ?

Les personnalités sélectionnées par Nyarlathotep pour conduire le rituel ont été choisies pour leur fortune, leurs connaissances et leur réceptivité aux tentations que seul un dieu peut offrir.

Mais, quand la campagne commence, le triangle n'est pas encore formé et il faudra de nombreux mois pour le dessiner… *Merci Harvey.*

Chronologie

Les investigateurs ne font jamais ce que l'on croit et donc on ne prévoit jamais ce qu'ils vont réellement faire… et surtout dans quel ordre.

Les chapitres n'ont pas d'enchaînement particulier, bien qu'il soit fortement conseillé :

- De débuter à New York (ou une autre ville si elle succède à une aventure préliminaire que vous avez choisie pour former votre équipe)
- De terminer par l'un des chapitres *Kenya, Chine* ou *Australie* (lieux d'où sera déclenchée l'ouverture du Grand Portail).

La suite la plus logique semble être *New York, Londres, Le Caire, le Kenya, l'Australie, Shanghai* : que ce soit pour suivre le trajet de l'expédition Carlyle, ou alors parce que ce sont les déplacements géographiques qui semblent se succéder idéalement.

Mais l'organisation du texte et les relations entre les différentes parties devraient vous permettre d'adapter la chronologie aux agissements de vos joueurs : quasiment tous les chapitres peuvent mener les uns aux autres.

Pour le grand final de la campagne, comme dans l'édition originale, nous avons retenu l'éclipse qui doit se dérouler le 14 janvier 1926. Vous êtes le seul maître à bord de cette mythique campagne. Si un élément trop prévisible pouvait briser la surprise du final et son timing, vous avez tout à fait le droit d'opter pour une autre date et un autre événement plus adaptés à vos *Masques* : un désastre climatique, un événement géopolitique de grande ampleur, etc.

La mort d'Elias

Tout va débuter par le meurtre violent d'un certain Jackson Elias, auteur new-yorkais, qui était sur la piste de l'expédition Carlyle disparue dans d'étranges circonstances au Kenya. Les éléments réunis par Elias proposent une histoire différente de la thèse officielle qui est la disparition de l'expédition dans l'arrière-pays kenyan ; les bribes d'informations qu'il a réunies vont être le point de départ du travail de vos investigateurs.

Retrouvez pour explication le trajet de Jackson Elias, celui par qui tout va arriver page 15.

Le cataclysme final

Vos joueurs n'ont pas réussi à contrer les plans de Nyarlathotep et l'ouverture du portail a eu lieu. Dommage pour eux. Voici plusieurs descriptions possibles d'un final catastrophique. Vous êtes libre de les utiliser telles quelles, de vous en inspirer pour créer le vôtre ou de partir sur une tout autre idée, du moment que vous vous faites plaisir avec vos joueurs. (ci-dessous et pages 13-14)

Sur quel chapitre clore la campagne ?

Comme toute bonne saga qui se respecte, cette campagne doit se terminer en apothéose. On entrevoit donc différentes possibilités pour ce « grand final ».

Dans l'ordre et dans la joie !

Le cas idéal : vos investigateurs finissent en bouclant le Kenya et l'Australie, en démantelant groupes occultes et autres machinations perverses, et arrivent en Chine.

Dans le désordre et dans la joie !

Victoires successives pour arriver au point d'orgue. Vous avez réussi à retomber sur vos pieds et il va falloir s'attendre à du grand spectacle.

Il y avait quelque chose d'anormal dans l'air. La lumière avait disparu et semblait avoir emporté tout le monde extérieur avec elle.

Là, au-dessus de la plus grande tour de la ville, au milieu de cette foule, je me sentais comme isolé au milieu de quelque montagne, dans l'immense silence vide du ciel.

L'obscurité noyait la ville. Et tout le bruit était mort. Rien ne luttait contre la nuit que la mince lumière de la lune à son premier quartier, et les éclairs fugitifs de quelques briquets.

Une ombre passa sur la lune et s'abattit avec fracas au milieu du boulevard. Un avion venait de tomber. La panique, peu à peu, gagnait tout le monde.

Vint le bruit d'un choc énorme, et le sol trembla. Puis d'autres se firent entendre, un peu partout dans la nuit. Tous se mirent à courir dans tous les sens. L'épouvante succédait à l'angoisse. Dans la nuit, toute la ville criait sa peur. Dans un fracas de cataclysme, plusieurs bâtiments s'effondraient.

L'escalier s'ouvrait, large, noir et plein de bruits étranges. La foule, désorientée, s'y engouffra. Les petites flammes brandies par quelques hommes éclairaient les premières marches. Les suivantes disparaissaient dans l'obscurité d'où montaient des exclamations de panique.

Nous sommes descendus dans ce noir d'encre. Nous nous sommes heurtés, dans l'obscurité, à d'autres foules qui venaient d'autres étages. Nous avons marché encore, mais il arrivait toujours d'autres foules. Nous étions serrés, si serrés. Et puis nous n'avons plus pu avancer parce qu'on poussait dans tous les sens. Nous étouffions. À chaque minute, nous étions plus nombreux, plus serrés.

Alors des gens ont crié. Des hommes et des femmes sont tombés. On a marché dessus. Un cri d'horreur trouva écho dans toutes les gorges. Il ne subsista plus le moindre sang-froid. Chacun se battait avec tout ce qu'il rencontrait, tombait, se relevait, tombait de nouveau, criait, haletait, suait de peur. Du haut en bas de l'escalier interminable, c'était dans le noir total, une avalanche de démence et de terreur.

La foule accélérait. Plus rien d'autre ne comptait que de survivre. Sortir, par tous les moyens. Sauver sa peau, quoi qu'il en coûte. L'Humanité n'existait plus.

Quelques hommes arrivèrent jusqu'en bas, mais rien ne marquait le palier du rez-de-chaussée. Ils descendirent dans les niveaux du sous-sol, se trouvèrent en bout de marche, se heurtèrent dans le noir.

Leurs cris d'étonnement et d'horreur se noyaient dans les ténèbres. Certains tentèrent de remonter les marches, ils se fracassèrent contre la foule qui continuait de se déverser dans les niveaux inférieurs. Acculés, ils ne pouvaient plus rien tenter. Ils se firent massacrer.

D'après *Ravage*, de René Barjavel.

La rumeur de choses atroces se déroulant aux confins du monde était parvenue aux oreilles des journalistes d'investigation dont les articles relataient des guerres inexpliquées en Asie et la résurgence de cultes impies. On aurait dit que les gouvernements de ces pays étaient soit incapables de gérer les affaires courantes et exceptionnelles, soit se vouaient une haine si tenace que des conflits généralisés d'alliances irraisonnées étaient leur seule solution. Cependant, le signe qui inquiéta vraiment l'opinion fut l'impossibilité d'entrer en contact avec l'Australie par quelque moyen que ce fût : par câble mais aussi par voie maritime ou aérienne, bateaux et avions ne revenant pas à leur point de départ. On aurait dit que le continent avait été soudain relégué à un rang équivalent au fin fond de l'Amazonie ou bien rayé de la carte, biffé tel un vieux souvenir.

Puis ce fut la situation économique qui se dégrada : les gens jetés à la rue, les entreprises moribondes et, au final, les moyens de transport et de communication tellement affectés que l'approvisionnement en nourriture en devint problématique. Le gouvernement semblait impuissant à rétablir la situation, se cachant derrière des excuses telles que les tensions des relations diplomatiques internationales, la difficulté à obtenir des matières premières, la faiblesse des investissements en capitaux ou les chutes irrémédiables des cours de la Bourse. Différentes mesures toujours plus contraignantes les unes que les autres furent prises au niveau législatif, instituant un protectionnisme économique puis culturel. Des chasses aux sorcières furent organisées contre les nouveaux prêcheurs, accusés de troubler l'ordre public en prônant la désobéissance à l'ordre établi pour en instaurer un autre, libre des contraintes temporelles et morales.

À la fin, alors même qu'il était difficile, voire impossible de savoir ce qui se passait en Amérique du Sud et en Europe, et que même le Canada semblait devenir une contrée éloignée, que le pouvoir fédéral vacillait, le temps se mit à se détraquer, la chaleur de l'été refusant de faire place à la douceur de l'automne et à ses pluies salvatrices. Les plantes et les animaux souffraient de manière évidente de l'absence de précipitations et des privations, faisant à leur tour souffrir les hommes, d'autant plus s'ils se trouvaient dans les grandes cités où l'électricité venait à manquer.

La nouvelle présidente – une femme ! – tint des propos incohérents, voire délirants, coupant toute relation avec l'étranger, fermant le pays, décrétant l'état d'urgence pour utiliser l'armée afin de pallier les insuffisances des sociétés privées. La police souffrait du manque d'effectif et la criminalité devint monnaie courante, les pauvres, les vicieux et les assassins déchaînant leur colère sur les honnêtes citoyens, semant le chaos et la peur panique partout où le regard pouvait se porter.

Puis un matin, alors que depuis des semaines nous n'avions su ce qui se passait au dehors de notre ville, un vent chaud se leva venant de l'est. Il charriait un nuage d'une noirceur intégrale, recouvrant le ciel d'une chape de plomb. Les survivants sortirent pour venir assister à ce spectacle incompréhensible qui lentement recouvrait d'une manière presque uniforme le bleu du ciel et le gris des nuages, comme une éclipse maléfique privant de toute lumière les zones se trouvant sous son ombre. Et soudain, alors que le phénomène avançait, nous les vîmes, les légions infernales, volant, courant et rampant, les suppôts de dieux depuis longtemps oubliés et que d'aucuns pensaient morts alors qu'ils n'étaient que dormants. Ils déferlèrent sur nous comme la peste, mordant, coupant, déchiquetant, tuant tous ceux qui se trouvaient sur leur passage, massacrant toute vie qui n'était pas de leur sphère d'origine. Alors le dernier homme agonisant poussa un effroyable râle, hurlant sa terreur et une sourde malédiction à ces anciens dieux et à l'univers malfaisant, sous le regard vide de sens des étoiles qui le contemplaient, froides et insensibles, témoins immobiles de l'éradication de toute vie sur Terre.

Comment en sommes-nous arrivés là ? Est-ce bien notre faute ? Nous a-t-Il oubliés ? Veut-Il nous punir ? L'avons-nous mal servi ? Avons-nous bien compris Son message ? Pourquoi ?

Malgré la fatigue, je me souviens bien que tout a débuté il y a quelques semaines. Ou était-ce quelques mois ? C'était un matin ensoleillé, un matin ordinaire, un matin comme il y en avait tant avant. Mais on l'avait toutes ressenti, quelque chose avait changé : dans l'air, dans la lumière, même le temps semblait s'écouler différemment, plus lent, ou était-ce nous qui mettions moins de volonté à accomplir nos tâches quotidiennes… Tout était identique mais tout était différent. Je sais que cela peut sembler étrange mais c'était comme si toutes les choses n'étaient pas là où elles devaient être, comme si les gens ne réagissaient pas comme à leur habitude. Et pour cela, on en eut la confirmation le lendemain.

Ce fut la première vague. Un jour normal, on en aurait recueilli un ou deux, mais là ce fut six. Et le nombre ne fit qu'augmenter jusqu'à aujourd'hui. Nous avons même été obligées d'ouvrir les anciens hospices pour tenter de tous les accueillir. Tous à des niveaux différents, mais les jours suivants, nous avons été obligées de constater que les pathologies évoluaient vite, beaucoup trop vite. En quelques jours, pour certains quelques heures, la majorité atteignait un stade terminal.

Et nous, sommes-nous encore aptes à les soigner ? Hier, en passant dans les chambres, j'ai vu des choses que je n'arrive pas à m'expliquer et surtout auxquelles Il ne nous a pas préparées. Le patient de la cellule 15, en régression enfantine, m'a montré les traces de griffures sous son lit et dans son placard, et je suis formelle, il ne peut en être l'auteur. Les bras du jeune de la cellule 23 sont couverts de piqûres enflées et blanches, moi qui pensais que sa phobie des araignées commençait à baisser en intensité. Nous ne sommes toujours pas parvenues à ouvrir la porte du patient claustrophobe de la cellule 51, il hurle à longueur de journée mais rien n'y fait, même le pied-de-biche du menuisier d'à côté. Même moi qui ai besoin de la compagnie des autres, j'ai l'impression que depuis quelques semaines, on ne me parle plus comme avant, on me regarde étrangement. Pourtant, je ne crois pas avoir changé.

C'est comme si nos peurs, les craintes inscrites au fond de chaque être, se révélaient réelles et justifiées. Comme si tout ce que nous avions enfoui au fond de nous pour faire bonne figure revenait à la surface sans que nous ne puissions y faire quoi que ce soit. Depuis hier soir et cette nuit, certaines d'entre nous me semblent changées, plus agressives, moins à leurs tâches.

Et les discussions vont bon train, surtout depuis l'arrivée de ce groupe de quatre voyageurs avant-hier. Leurs divagations semblent semer le trouble dans les esprits encore sains. J'avoue que les détails qu'ils ressassent sans cesse pousseraient à les croire si le fond de leur récit n'était pas aussi atroce et monstrueux. Il ne peut nous avoir totalement abandonnés. Eux sans doute, mais pas nous, pas moi.

Depuis hier soir, j'en doute. L'eau de la rivière s'est retirée, je l'ai vérifié moi-même depuis ce matin. Enfin ce matin… cette pénombre qui ne parvient pas à se lever a fini par me peser à moi aussi, sur le moral. Je crains d'avoir répondu assez vertement aux cuisines. Je n'y suis pour rien si on ne nous livre plus de viande depuis plusieurs jours ! Mais les prières, même plus nombreuses qu'à l'accoutumée, ne remplissent pas les ventres.

J'ai l'impression que le bâtiment vient de trembler sur ses fondations. Ce serait bien la première fois ici ! Et j'entends des clameurs qui viennent du centre-ville. Y aurait-il un rassemblement ? Ce ne sont pas des cris, ce sont des hurlements ! Je dois y aller !

Qu'Il nous garde tous en Sa protection s'Il veille encore sur nous. Sinon, nous serons seuls, seuls face à nous-mêmes, ou face à qui ?…

Asile du Bon-Sauveur, Saint-Lô, Manche, France.
Journal de la Mère Supérieure.

Un éclair lumineux illumine le ciel étoilé comme en plein jour avant de s'éteindre en générant des poussières bleutées brillantes.

Il y a quelque chose d'anormal dans l'air. Le ciel s'obscurcit de nouveau, et dans les minutes qui suivent prend une teinte noire ébène. Les bruits et les sons sont étouffés avant d'être complètement inaudibles. L'ouverture du portail est achevée tandis que les ténèbres envahissent les cieux. Un vent glacial et violent se lève. Une mélopée au son des flûtes rompt le silence de mort.

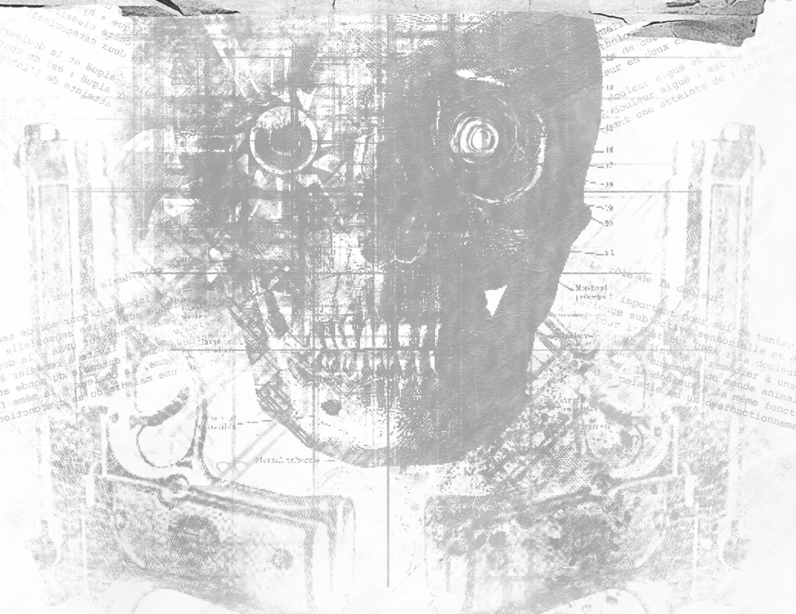
Dans l'immensité noire apparaît une source lumineuse ; elle grossit à vue d'œil et semble comme animée… Une comète ? Une météorite ? Non, on dirait comme une énorme masse incandescente dont la forme varie sans cesse ; elle est accompagnée d'une multitude de minuscules étoiles qui tournoient autour d'elle. La panique, peu à peu, gagne tout le monde.

Vient le bruit d'un choc énorme, et le sol tremble. Puis d'autres se font entendre, un peu partout dans la nuit. Tous se mettent à courir dans tous les sens. L'épouvante succède à l'angoisse. Dans la nuit, toute la ville crie sa peur. Dans un fracas de cataclysme, plusieurs bâtiments s'effondrent sous l'apparition de monstrueux tentacules sortis de terre.

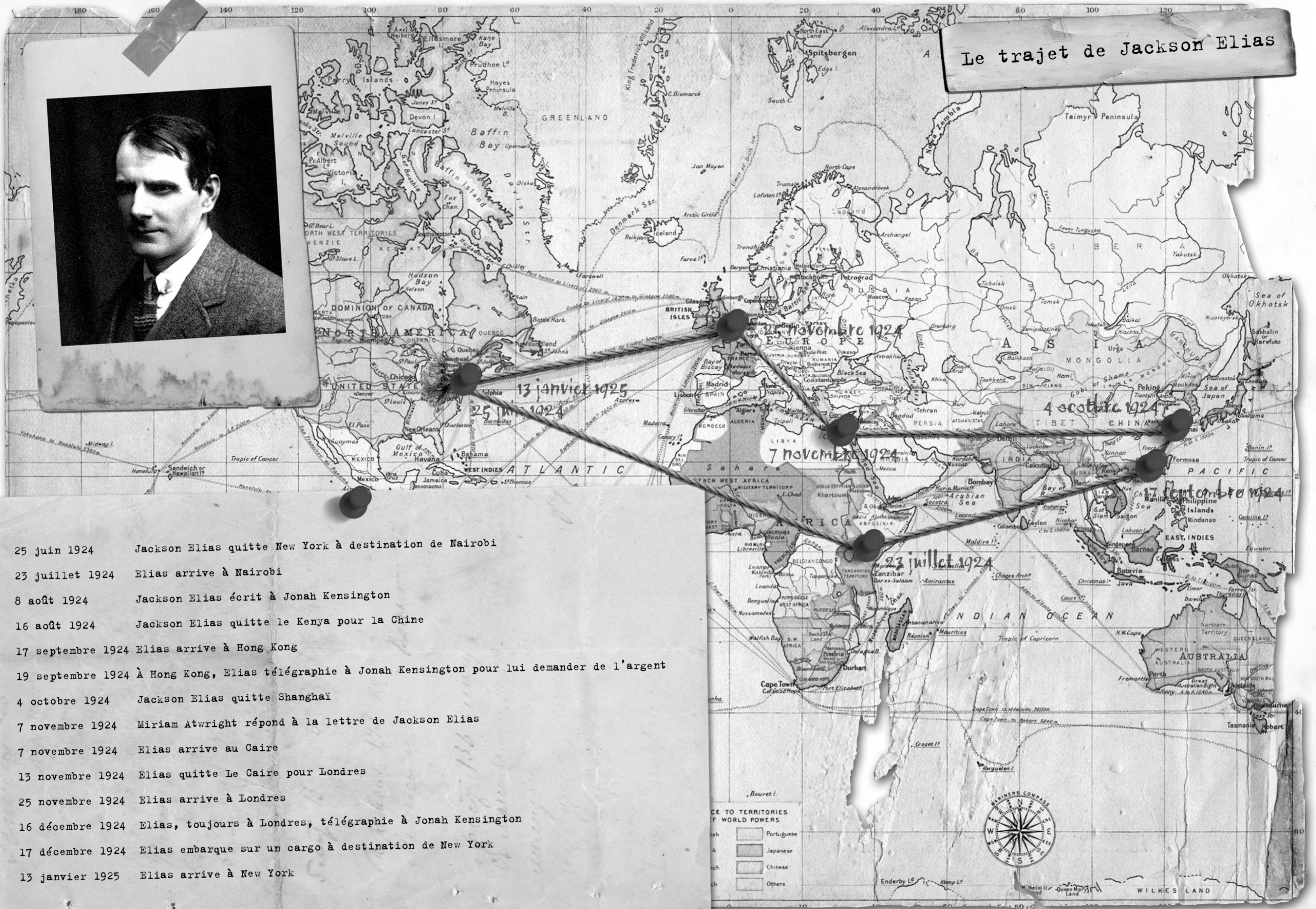
Alors des gens crient. Des hommes et des femmes tombent. Un cri d'horreur trouve écho dans toutes les gorges. Il ne subsiste plus le moindre sang-froid. Chacun se bat avec tout ce qu'il rencontre, tombe, se relève, tombe de nouveau, crie, halète, sue de peur.

La température ambiante se réchauffe rapidement. Tandis que l'énorme masse illumine le ciel de sa présence, les petites poursuivent leur progression vers la terre ; elles sont également enflammées et semblent vivantes. Elles se répandent sur terre et embrasent tout ce qu'elles touchent, provoquant une incessante succession d'incendies.

Et tandis que le monde brûle et s'écroule, le rire dément de Nyarlathotep retentit.



Le trajet de Jackson Elias



25 juin 1924	Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi
23 juillet 1924	Elias arrive à Nairobi
8 août 1924	Jackson Elias écrit à Jonah Kensington
16 août 1924	Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine
17 septembre 1924	Elias arrive à Hong Kong
19 septembre 1924	À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent
4 octobre 1924	Jackson Elias quitte Shanghaï
7 novembre 1924	Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias
7 novembre 1924	Elias arrive au Caire
13 novembre 1924	Elias quitte Le Caire pour Londres
25 novembre 1924	Elias arrive à Londres
16 décembre 1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington
17 décembre 1924	Elias embarque sur un cargo à destination de New York
13 janvier 1925	Elias arrive à New York

Dans la douleur !

Dans *L'Appel de Cthulhu*, on ne peut pas (souvent) gagner. Décimées, dépassées par des monstruosités au-delà de la compréhension, clopinant, voici comment de nombreuses équipes peuvent arriver en fin de campagne. Vous avez alors en main des scènes d'apocalypse, de massacres et de destructions massives… s'il reste un malheureux spectateur. Que le triangle soit clos, qu'il soit une simple ligne ou même un point sur notre globe, cela sera bien amplement suffisant pour Nyarlathotep. N'oublions pas que sa colère sera d'autant plus grande que son plan aura moins bien fonctionné que prévu : pauvres de nous !

- **Le triangle est établi :** lâchez les chiens (de Tindalos), faites appel (à Cthulhu), jouez de la flûte en dansant autour de votre table de jeu (pour invoquer Azathoth), vous avez carte blanche. Le pire serait sans doute de survivre à cette expérience et de vivre avec la certitude que tout a (ou va) changer de façon insidieuse. Imaginez les hommes poussés à se détruire les uns les autres… à détruire leur propre planète !
- **Une simple ligne** de plusieurs milliers de kilomètres tissée pour distiller un mal planétaire : c'est même mieux que le triangle des Bermudes.
- **Un point** et voici ses environs sur des centaines de kilomètres couvant une vie pervertie et dédiée à des entités démentes.

Dans tous les cas, le Mythe ne se déchaînera qu'une fois les trois localisations visitées, mais si vos investigateurs laissent derrière eux un ou plusieurs échecs avant d'atteindre le terme de la campagne, tout vous sera permis. Les lieux laissés aux mains des membres de l'expédition Carlyle commenceront à changer et à attirer toutes sortes de manifestations surnaturelles et atroces.

Gestion du temps

S'il est difficile de prévoir le temps que mettent des joueurs à venir à bout d'une simple aventure, pour une telle campagne, c'est quasi impossible.

Vous pouvez toutefois vous fixer dès le départ une date de fin dans le jeu. Il serait regrettable que vos investigateurs pensent disposer de tout leur temps pour fouiller petites intrigues annexes et autres pistes secondaires. Le facteur temps doit être là : même s'il n'est pas précis, à vous de distiller pendant l'aventure les indices que, « pendant ce temps, chez les adorateurs », tout se met en place.

Dans cet esprit, gardez dans un coin de votre tête l'idée qu'au fur et à mesure de la campagne, les choses risquent de s'accélérer de la volonté même de vos joueurs. Adorateurs aux trousses, se rendre compte d'être un peu le grain de sable dans la mécanique, tout cela fera probablement évoluer leur façon d'aborder chacun des chapitres.

Comme base, prenez une année, huit ans après les premiers rêves d'un certain Roger Carlyle que nous reverrons par la suite. Mais pourquoi faire de la date fatidique un savant calcul mathématique que seul l'esprit de Nyarlathotep pourrait concevoir ?

Rien n'est fini

Bien que pouvant se suffire largement à elle-même, certains Gardiens peuvent vouloir insérer les *Masques de Nyarlathotep* comme suite d'une aventure/campagne, voire de la faire suivre par de nouvelles aventures…

Si vous envisagez de lancer vos investigateurs sur des aventures de votre choix afin qu'ils acquièrent de l'expérience avant de commencer la campagne des *Masques*, il peut être intéressant d'introduire un des trois personnages suivants du chapitre de New York auprès de vos joueurs. Cela permettra ainsi une introduction tout en douceur à cette mythique campagne.

- **Lieutenant Martin Poole :** si les investigateurs comptent un policier ou un détective dans leur groupe, Poole est son partenaire ou une source d'informations pour ses enquêtes dans le cas d'un privé. Il sera amené à enquêter aux côtés de Poole sur les meurtres rituels ou à en entendre parler.
- **Jonah Kensington :** un personnage écrivain ou spécialiste de l'occulte a publié un livre aux éditions Prospero de Kensington ou est en contact avec lui dans le cadre professionnel. Ainsi, il sera sollicité par ce dernier pour étudier les notes reçues d'Elias.
- **Jackson Elias :** comme Elias s'intéresse a tous les cultes, les investigateurs le rencontrent lors de leurs investigations. Ou bien des personnages écrivains ou professeurs d'université peuvent échanger leurs connaissances avec Elias lors d'un congrès. Ils seront directement concernés lorsque ce dernier les sollicitera à son retour à New York. À l'inverse, une fois la campagne terminée, en fonction des actions des investigateurs, il peut leur rester des choses à faire. Par exemple, si les investigateurs ont passé tous les chapitres, mais n'ont pas démantelé les cultes locaux, il est toujours possible que ces cultes arrivent à relancer une activité suffisamment intense pour se préparer à un nouveau Grand Rituel en d'autres lieux, et avec d'autres adorateurs, voire d'autres formes de Nyarlathotep (il en existe 999). Ainsi, si les investigateurs bloquent le lancement de la fusée avec l'aide de Brady et interviennent sur un autre site, par exemple l'Australie, pour éviter la fusion avec l'Alcheringa, il reste le Culte de la Langue Sanglante – celui qui est le plus développé à la fois en Afrique et en Amérique. Brady, de son côté, tentera de créer un second Œil de Lumière et de Ténèbres sur la Montagne du Vent Noir et les investigateurs pourraient vouloir l'accompagner pour s'assurer de sa réussite.
- **Théophagie :** ce scénario inédit de Tristan Lhomme vous propose une suite possible aux *Masques de Nyarlathotep* vers la campagne *Le Jour de la Bête* à travers une affaire de meurtre étrange au Caire. (Cf. *Le Jour de la Bête* édition 2017 chez Sans-Détour)

Il existe plusieurs autres possibilités pour étendre votre campagne. Les investigateurs ont rencontré différents personnages qui pourraient soit devenir des méchants récurrents, soit être source d'une nouvelle campagne, ou d'éléments croisés de vos scénarios ou campagnes à venir.

- **Carl Stanford :** le sorcier millénaire Carl Stanford recroisera certainement la route des investigateurs, d'autant plus si vous avez déjà joué la campagne des *Ombres de Yog-Sothoth*. Même si les investigateurs ne le recherchent pas activement, il pourrait en être différemment pour Stanford s'ils continuent à contrer les tentatives des Grands Anciens à revenir sur Terre.
- **Nitocris :** comme expliqué au chapitre *Le Caire*, paragraphe Nitocris au Caire (cf. p. 74 du chapitre égyptien), si Nitocris

est ressuscitée, elle se lance à la conquête du monde pour corrompre les gouvernements et déclencher les événements décrits par Lovecraft dans la nouvelle *Nyarlathotep*. L'organisation de Shefira Roash prend de plus en plus d'ampleur et devient de plus en plus difficile à démanteler alors que le temps passe, ce qui permet de créer des histoires sans cesse renouvelées, jusqu'à la fin de l'ennemi – ou de votre équipe.

- **Nyarlathotep :** si les investigateurs arrivent à contrecarrer les plans du dieu, ce dernier se montrera rancunier à leur égard, particulièrement si son Rejeton a été détruit. Il ne se contentera pas de les tuer, ce serait trop facile et pas assez douloureux. Il se montrera perfide, contaminera l'entourage et les proches des investigateurs de sa sombre emprise avant de s'occuper d'eux. Leur santé mentale et physique sera régulièrement mise à mal jusqu'à succomber sous la coupe de Nyarlathotep.
- **Roger Carlyle :** Carlyle, comme les autres membres de l'expédition (à l'exception de Brady), a rencontré Nyarlathotep au Caire et en porte sa marque. Ses cauchemars et délires récurrents pourraient avoir raison du peu de sa santé mentale restante et le faire définitivement basculer dans la folie. Il pourrait très bien tomber sous l'emprise du dieu et devenir un serviteur dévoué à son nouveau maître. Ce serait l'occasion pour Carlyle de réapparaître à New York et de reprendre les rênes de la société familiale au détriment de sa sœur Erica. Ainsi, ses ressources financières serviraient à étendre les cultes dédiés à Nyarlathotep à travers le monde.

Pendant ce temps, aux États-Unis, en 1925…

- **Le procès de singe :** quand l'État du Tennessee proscrit légalement l'enseignement de la théorie de l'évolution de Darwin, l'Union pour les Libertés Civiles Américaines se porte volontaire pour défendre devant un tribunal tout contrevenant. C'est John T. Scopes, un professeur de biologie, qui accepte l'offre le premier. Arrêté, il est défendu par Clarence Darrow lors d'un procès largement médiatisé. Darrow ridiculise l'accusation et, même si Scopes est finalement condamné, le procès est considéré comme une victoire pour les partisans de Darwin.
- **Le drame Floyd Collins :** en janvier, le célèbre spéléologue Floyd Collins, en train d'explorer un réseau de cavernes dans le Kentucky, est pris au piège à 17 mètres sous la surface. Les opérations de sauvetage mises en place deviennent un véritable phénomène national, par l'intermédiaire de la presse et de la radio. Pendant plusieurs jours, Collins est alimenté, mais un effondrement empêche ensuite tout contact. Collins meurt finalement après dix-huit jours de lutte pour sa survie.
- **Le scandale du Grand Dragon :** en mars, le Grand Dragon du Ku Klux Klan d'Indiana, David Stephenson, entraîne une jeune femme dans un train Pullman, la saoûle et la viole. Quand la jeune femme se suicide en avalant du poison, Stephenson et ses acolytes n'appellent pas de médecin. Le Grand Dragon est inculpé de meurtre au second degré et, de sa cellule, livre des détails sur l'organisation du KKK et sur la corruption généralisée qu'il a instaurée en Indiana. Suite à ces révélations, le Klan, qui vivait ses plus belles années, perd de sa vigueur. Il sera interdit en 1928.
- **Boxe :** le 23 septembre, Gene Tunney bat Jack Dempsey. Devant une foule de cent vingt mille personnes massées à Philadelphie, le challenger Gene Tunney bat aux points l'idole des foules Jack Dempsey. Ce dernier avait été à l'origine du déplacement du combat de Chicago, où il craignait qu'Al Capone, l'un de ses plus grands fans, ne se mêle au combat. La revanche, un an plus tard, se déroulera bien à Chicago, avec le même résultat.
- **La course vers Nome :** la ville de Nome, située en Alaska, est touchée par une épidémie de diphtérie. Les liaisons aériennes étant rendues impossibles, le transport du sérum est assuré par des chiens de traîneau le long des mille kilomètres du trajet. La traversée dure cinq jours et permet de sauver la ville le 2 février. L'aventure émeut le pays tout entier, et fait les gros titres des journaux américains. Les équipes de transport sont élevées au rang de héros, et Balto, le chien de traîneau effectuant le dernier relai, devient une célébrité nationale. L'aventure entraînera qui plus est une campagne de vaccination dans tout le pays, qui aidera grandement à éradiquer la maladie.
- **Succession :** Johnny Torrio quitte Chicago pour New York et laisse ainsi le contrôle de la mafia à Al Capone.
- **17 février :** première publication de l'hebdomadaire *The New Yorker*.
- La Chrysler Corporation est créée par Walter Chrysler
- Le premier motel, le Milestone Motel, ouvre à Monterey en Californie

Et dans le reste du monde, en 1925…

- **20 janvier :** l'URSS et le Japon signent un accord les réconciliant après la guerre de 1904-1905.
- **Avril :** Adolf Hitler crée les SS.
- **13 juin :** première conférence internationale féministe à Genève. Des images de moulins à vent révolutionnaires sont transmises d'Anacostia à Washington pour la première démonstration publique d'un système télévisuel, créé par Charles Francis Jenkins.
- **17 juin :** traité de Genève sur les armes chimiques et bactériologiques.
- **18 juillet :** première exposition Art déco à Paris. Le nom de ce courant vient du nom de l'exposition : Exposition internationale des Arts décoratifs et industriels modernes.
- **Octobre :** l'artiste de cabaret Joséphine Baker exporte sa *Revue nègre* à Paris, au théâtre des Champs-Élysées où elle fera fureur avant d'envahir l'Europe.

Informations diverses

- Hô Chi Minh fonde le Thanh Nien (Jeunesse révolutionnaire du Vietnam)
- Publication du premier volume de *Mein Kampf* d'Hitler



Tableau récapitulatif des aides de jeu du livret introduction

RÉFÉRENCE	DÉNOMINATION	ORIGINE	DESTINATION
INT-01	Ce que vous savez de votre ami Jackson Elias	-	-
INT-02	Télégramme d'Elias	-	-
INT-03	Adieu à New York	Presse	Égypte
INT-04	L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre	Presse	Londres
INT-05	Carlyle quitte l'Égypte	Presse	Kenya
INT-06	D'éminents visiteurs	Presse	Kenya
INT-07	L'expéditon Carlyle portée disparue	Presse	Kenya
INT-08	Erica Carlyle quitte l'Égypte	Presse	Kenya
INT-09	Le massacre de l'expédition confirmé !	Presse	Kenya
INT-10	Les meurtriers pendus	Presse	Kenya

- Theodore Dreiser publie *An American Tragedy*
- Début de la célébrité posthume pour Franz Kafka avec *Le Procès*
- George Bernard Shaw remporte le prix Nobel de littérature
- George Balanchine devient le maître chorégraphe des Ballets russes en France
- La synthèse des hydrocarbures, menant au pétrole synthétique, est découverte en Allemagne
- Création de la mécanique quantique par W. K. Heisenberg et Niels Bohr
- Démonstration de la cellule photoélectrique en Amérique.

Quelle équipe pour survivre aux Masques ?

Si cette question avait une réponse, on la trouverait sur tous les sites web dédiés de près ou de loin à *L'Appel de Cthulhu*. Il n'y a en effet pas d'équipe idéale mais certaines composantes restent nécessaires :

- **Moyens financiers** : il va falloir voyager, par train, chameau, avion, chaise à porteurs, voiture, se loger, sans doute acheter quelque menu matériel de campagne pour vaquer aux habituelles occupations de tout bon investigateur. Quelques fortunés seraient donc les bienvenus, qui sait, un mécène, une société au budget conséquent.
- **Temps libre :** c'est fou le temps que l'on passe à ne pas pratiquer la profession qu'on a mis tant de temps à choisir à la création de son personnage. Les *Masques* n'y dérogent pas : même un médecin compréhensif ne vous fera pas un mot pour un an. Mais une mission pour une université, un besoin de couper les ponts et de se retrouver, un motif pour fuir ennemis ou quotidien seraient de louables raisons.
- **Parler uniquement anglais** suffira quasiment partout, mais n'hésitez pas à guider vos joueurs sur les langues (sachant que dans le lot que vous leur proposez, seules certaines seront utiles).
- **Un baroudeur** qui a déjà usé son fouet et son chapeau peut aussi être un plus.

Note au Gardien

les options de lancement de campagne dans cet ouvrage sont détaillées dans le chapitre suivant.

Pour ce type de campagne, une solution peut être celle employée par les aventures de la Nightmare Agency publiées pour *L'Appel de Cthulhu* : monter une société secrète, un club de gentlemen, ou simplement réunir à nouveau une équipe encore viable déjà soudée par les adversités précédentes.

Impliquer les investigateurs

Nous sommes dans une aventure de *L'Appel de Cthulhu* donc la sempiternelle question va se poser, à l'aube de cette titanesque campagne : comment impliquer les investigateurs en évitant la lettre d'un proche, la vieille demeure de famille ou l'inconnu qui vient vous voir sans autre raison que de vous mettre dans un pétrin sans nom.

Les aides de jeu à disposition

Ces dix aides de jeu vous aideront à impliquer au mieux vos joueurs. Elles sont développées plus loin dans ce chapitre, accompagnées de conseils quant à leur utilisation.

Côté investigateur

- **Amitié** : L'investigateur est un très bon ami de Jackson Elias. Il peut être un ancien camarade de faculté, un confrère ethnologue ou un spécialiste des sciences occultes avec qui converser. Sa mort l'attriste énormément et il souhaitera le venger.
- **Féru d'occultisme** :L'investigateur a publié un ou plusieurs ouvrages qui traitent de l'occulte. Il a été sollicité par Jonah Kensington pour étudier la véracité des notes d'Elias et effectuer un travail de rédaction et d'organisation sur leurs contenus.
- **Policier** : L'investigateur est un inspecteur de police qui vient d'être chargé d'apporter son soutien sur l'enquête des crimes rituels se déroulant à New York ou un détective privé engagé par la veuve d'une victime pour retrouver les responsables.
- **Engagé pour retrouver Roger Carlyle :** Un cabinet d'avocats, un cabinet

d'assurances ou un journal à scandale désire une preuve de vie (ou de mort) de Roger Carlyle. Il organise la rencontre avec le ou les investigateurs. Peut-être que le cabinet ou le journal sollicite Jonah Kensington qui a connaissance des écrits d'Elias pour monter une équipe d'investigateurs ? Il y a toujours la possibilité de monter une agence ou une organisation. Mais on peut aussi laisser aux joueurs le soin de trouver de bonnes raisons : par exemple, pour un joueur, enquêter sur la piste d'un autre membre de l'équipe, lui-même ayant commis quelques menus forfaits. Ou alors une groupie d'une personnalité de l'époque incarnée par un autre investigateur.

- **Aline Schaffer,** la grande reporter anglaise pour le *Times,* sera suivie dans ses pérégrinations par le jeune Watson O'Neill, fraîchement sorti de l'école de journalisme de Birmingham (Royaume-Uni).
- Le célèbre trompettiste de jazz **Jewell Jordan,** toujours suivi par son impresario, amis des stars, Donald Clay.
- **Jesse Shaw**, petite frappe et monte-en-l'air « trop » connu dans la banlieue new-yorkaise, se fera passer pour un détective privé pour quitter le territoire… avec, sur ses basques, celui qui fit tomber le gang des Ford T, l'inspecteur Marshall Tolbert.

Côté équipe

Classique : l'ami de Jackson Elias

Début janvier 1925, l'un des investigateurs reçoit un curieux télégramme (cf. Aide de jeu INT-02 ci-dessous) envoyé par radio depuis un navire en mer. Le signataire est Jackson Elias, un écrivain avec qui le personnage entretient depuis longtemps une correspondance régulière.

Tous deux sont de bons amis, même si Elias reste rarement longtemps au même endroit. Choisissez l'investigateur destinataire – il peut appartenir à n'importe quelle profession. Elias est un écrivain spécialisé dans les cultes religieux mystérieux et l'occulte. Sceptique inébranlable, il est pourtant fasciné par le surnaturel. Ses livres traitent généralement des cultes de la mort – les plus sanglants qu'il arrive à découvrir. Il ne s'effraie pas facilement et garde les pieds fermement sur terre.

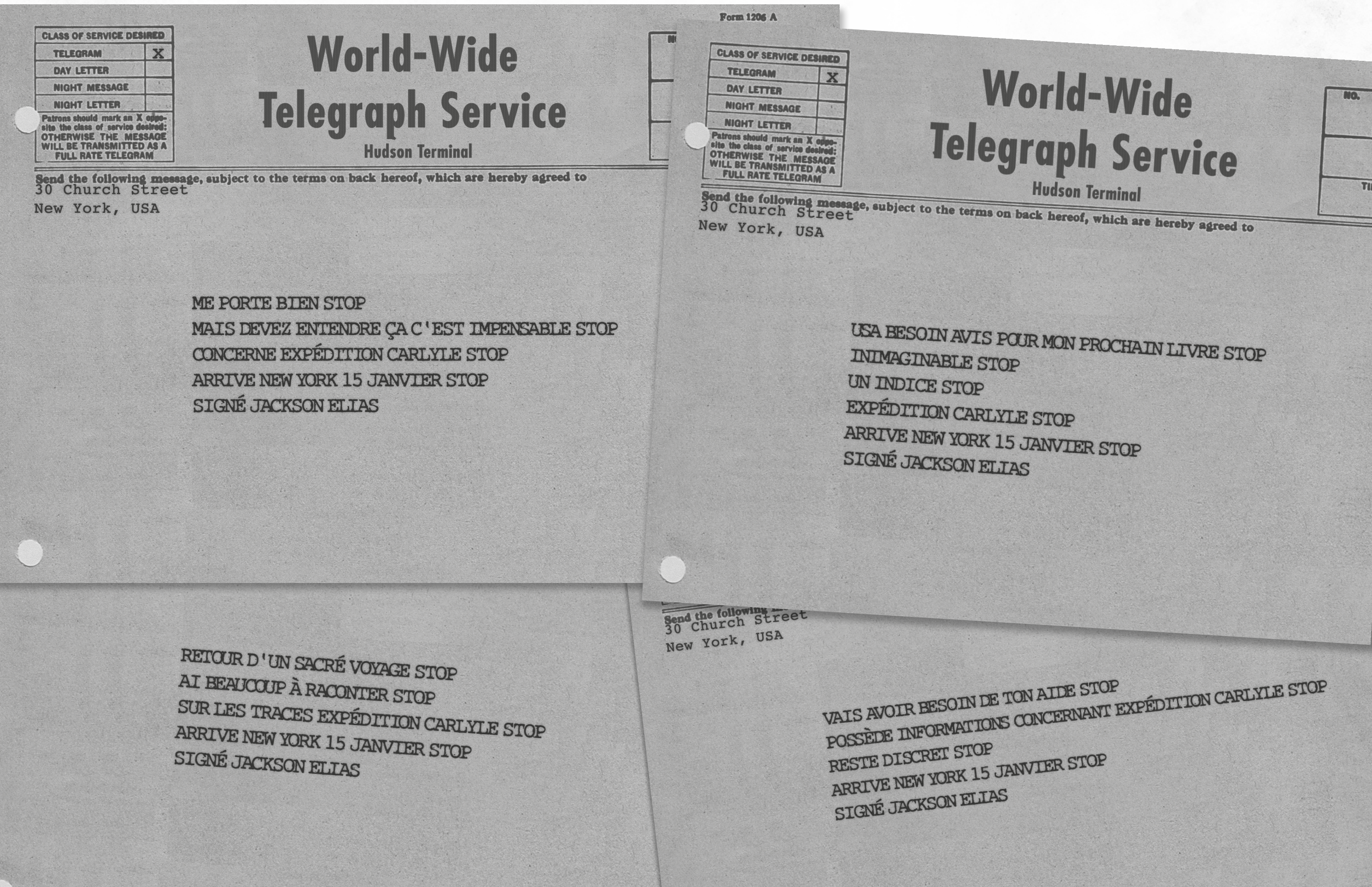
Donnez les renseignements (cf. Aide de jeu INT-01 page 21) au joueur de l'investigateur choisi – il contient tout ce qu'il sait à propos de son ami. De plus, il sait que cet homme de 38 ans, aux cheveux bruns, de taille et corpulence moyennes, affiche généralement une humeur joyeuse et amicale. Orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se débrouiller seul. Il n'a ni famille ni adresse permanente. Il l'apprécie beaucoup, même si des mois, voire des années, séparent chacune de leurs rencontres. Il serait très affecté par sa mort.

À la réception de ce télégramme, l'investigateur doit mettre sur pied une équipe composée d'au moins six personnes. Étudiez la composition du groupe et ajustez la puissance des adversaires que vous allez lui opposer. Prenez pour ce faire le temps nécessaire et accordez aux investigateurs les délais qui leur permettent de se rassembler.

Le 15 janvier, Elias téléphone à son ami investigateur pour l'inviter à le rejoindre à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures. Il se montre bref et nerveux, comme s'il avait peur de quelque chose. Ce n'est pas son genre (cf. Aide de jeu INT-01 ci-contre). Il n'ajoute rien de plus au téléphone et raccroche immédiatement si on insiste. À l'hôtel Chelsea, sa chambre ne répond pas : Jackson est ressorti, anxieux d'ajouter encore à ce qu'il sait sur le Culte de la Langue Sanglante.

Soulignez l'étrangeté de son comportement et essayez d'éveiller la curiosité de tous les joueurs : pourquoi cet écrivain reconnu aurait-il besoin d'une si brillante équipe d'investigateurs ?

Aides de jeu INT-02A-B-C-D



Cette hypothèse sous-tend que les investigateurs se connaissent déjà ou qu'ils sont des personnes reconnues dans leurs disciplines, activités qui seraient susceptibles d'être très utiles dans ce cadre. Délicate car très convenue, elle s'adapte parfaitement à une équipe déjà constituée après une voire quelques aventures.

Conseils

- Il paraît un peu prématuré de parler déjà du Culte de la Langue Sanglante, sachant que cette piste est immanquable du fait du symbole sur le front d'Elias, gravé après son assassinat. Laissez vos joueurs remonter la piste, chercher des contacts et des spécialistes.
- La rencontre du/des personnages avec Jackson Elias peut être le prétexte à un scénario introductif placé quelques séances avant le début de la campagne. Il parcourt le monde pour ses ouvrages, le croiser est plausible.

Variation intéressante

L'une des difficultés de cette option classique réside dans le fait qu'il revient à l'un des investigateurs (l'ami), de monter l'équipe alors qu'il ne connaît sans doute pas les autres joueurs, leurs professions et les points qui pourraient les décider à se joindre à cette rencontre.

Prenons donc plutôt comme hypothèse que Jackson Elias connaît les investigateurs chacun de leur côté. C'est un écrivain baroudeur qui s'intéresse aux sectes de par le monde, il peut donc connaître :

- D'autres écrivains, d'autres éditeurs avec qui il aurait travaillé avant
- Des aventuriers de tous poils
- De riches mécènes croyant en son travail
- Des journalistes intéressés par son œuvre
- Des médecins qui auraient pu le traiter de retour de pays lointains d'où il aurait ramené des maladies exotiques
- Des hommes de loi prêts à ou ayant déjà défendu sa cause pour des ouvrages un peu trop controversés.

Dans ce cas, expliquez à chacun ce qu'il sait sur Elias (cf. Aide de jeu INT-01 ci-contre) (faites-le discrètement pour ne pas gâcher l'effet de la rencontre à l'hôtel Chelsea), puis transmettez-leur le télégramme :

- Différentes options du télégramme sont possibles en fonction du rapport Elias-investigateur (cf. Aides de jeu INT-02A, INT-02B, INT-02C et INT-02D page 19)
- Ou alors pour éveiller la curiosité de vos joueurs, précisez-leur que le télégramme comporte 4-5 adresses différentes (en fonction de votre nombre d'investigateurs)… eux et sans doute les autres destinataires. Mais qui sont-ils ?

Mandatés par un organisme

Être mandaté ou appartenir à une organisation (auquel cas, vous pouvez jouer les entretiens d'embauche comme scénario d'introduction) permet de faciliter bien des choses lors du jeu en campagne :

- Une cohésion, un peu forcée mais justifiée dès le départ du groupe d'investigateurs
- Des ressources, des contacts, voire des comptoirs dans différents pays
- Des possibilités de personnages de rechange en cas de mort et un suivi de la campagne qui se fait de façon cohérente

Université

L'université Columbia est une université privée située à Manhattan (2960 Broadway). Elle fait partie des huit prestigieuses universités de l'*Ivy League* (Ivy, le lierre en anglais, fait référence aux plantes qui poussent sur les murs des bâtiments, symbole de leur ancienneté). Jackson Elias est entré en contact à plusieurs reprises avec le département d'ethnologie pour ses ouvrages. Il y connaît notamment l'un des responsables, le professeur Lester M. Porter, qui lui a proposé plusieurs fois de servir de mécène pour ses recherches sur les populations du monde, offre qu'il a acceptée pour ses recherches sur l'expédition Carlyle.

Mettant fin à un silence de plusieurs semaines après des rapports sibyllins sur sa progression, il serait de retour sur New York mais n'a toujours pas contacté l'université. Le professeur Porter n'en a pas fait part à sa hiérarchie, il fait donc appel à de vieux amis ou à des connaissances pour lever le voile. Les investigateurs sont donc contactés via télégramme où qu'ils se trouvent (il serait préférable qu'ils ne soient pas à l'autre bout du pays) (cf. Aide de jeu INT-02E ci-dessous).

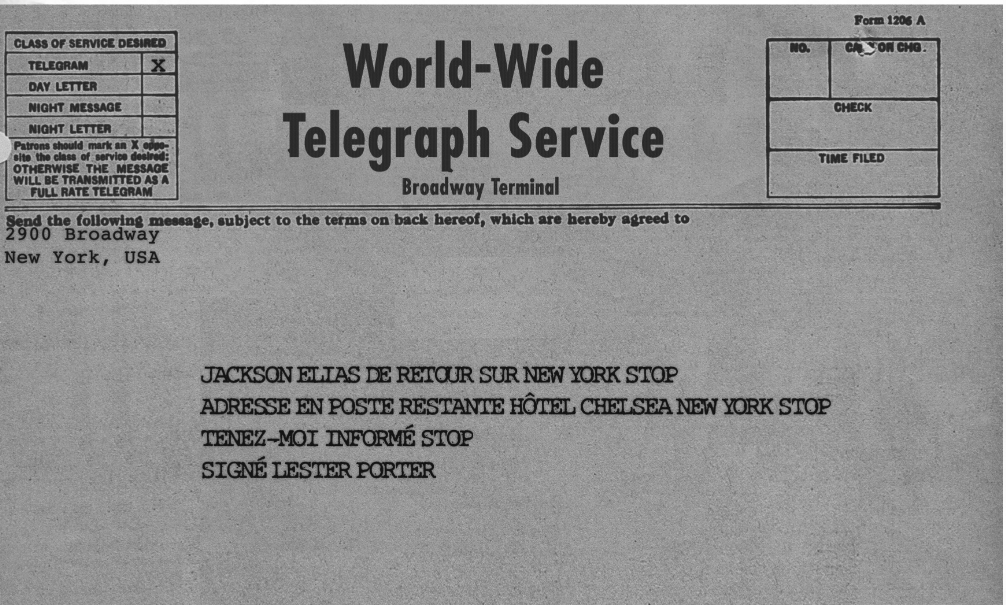
Les investigateurs risquent de se rendre de ce pas à l'hôtel Chelsea. La logeuse leur répondra qu'en effet, M. Elias réside ici mais n'est pas présent, mais s'ils veulent lui laisser un mot…

Dans cette option, à vous de choisir si certains investigateurs se connaissent déjà ou si le docteur Porter a lancé plusieurs bouteilles à la mer pour multiplier ses chances de trouver une aide. S'ils ne se connaissent pas, cela peut être l'occasion d'une rencontre fortuite à l'hôtel.

Groupement d'intérêt

Un groupement d'investisseurs (société d'assurances, cabinet d'avocats, étude notariale, journal à scandale) à la déontologie plus ou moins correcte, le cabinet McGonagle & Sons, situé dans Manhattan (Broadway - 94e West), s'est intéressé à la famille Carlyle suite à l'annonce par la presse du drame de l'expédition du même nom.

- Roger très probablement disparu, Erica, sa sœur, aux commandes, tout semble se profiler pour une opération sur la fortune des Carlyle.
- Roger était un pantin facilement manipulable à la tête de cet empire, il faut absolument le retrouver pour remplacer Erica, beaucoup plus dure en affaires et expansionniste.
- Erica et Roger n'entretenaient pas de rapports très proches pour une famille. Et si Erica avait commandité le meurtre de son frère pour reprendre les rênes ?


Form 1206 A

CLASS OF SERVICE DESIRED	
TELEGRAM	X
DAY LETTER	
NIGHT MESSAGE	
NIGHT LETTER	

Patrons should mark an X opposite the class of service desired: OTHERWISE THE MESSAGE WILL BE TRANSMITTED AS A FULL RATE TELEGRAM

World-Wide Telegraph Service

Broadway Terminal

NO. — CASH OR CHG. — CHECK — TIME FILED

Send the following message, subject to the terms on back hereof, which are hereby agreed to

2900 Broadway
New York, USA

JACKSON ELIAS DE RETOUR SUR NEW YORK STOP
ADRESSE EN POSTE RESTANTE HÔTEL CHELSEA NEW YORK STOP
TENEZ-MOI INFORMÉ STOP
SIGNÉ LESTER PORTER

Aide de jeu INT-02E-Télégramme de Porter

Mais tout récemment, il semblerait qu'un auteur de livres spécialisé sur les sectes, un certain Jackson Elias, soit rentré à New York avec des informations sur l'expédition. Que sait-il ? Il aurait apparemment voyagé sur plusieurs continents, du nouveau sur l'expédition ? Tout cela ne ferait pas les affaires des McGonagle, il faut donc savoir au plus vite ce qu'il s'est passé. Et c'est là que les investigateurs entrent en piste.

Soit le groupe a une équipe (les investigateurs), soit pour se dédouaner de toute intervention, elle va faire appel à un groupe indépendant monté de toutes pièces (les investigateurs). Dans le second cas, une option serait de passer par le proche d'Elias, Jonah Kensington, pour que ce soit lui qui monte l'équipe.

La mission confiée est d'appendre (avant d'éventuels adversaires) ce que sait Elias au sujet de l'expédition et de ses éventuels survivants. Dans ce but, un succinct *curriculum vitae* (cf. Aide de jeu INT-01 ci-contre) leur est fourni. L'aventure débutera quand ils seront contactés par leur employeur car celui-ci a obtenu l'information comme quoi le « suspect » serait descendu à l'hôtel Chelsea de New York. De là, planque devant l'hôtel, filature, etc. jusqu'au soir fatidique de janvier 1925 où nos enquêteurs sont, bien entendu, dans les parages.

Autres pistes possibles

La rencontre totalement fortuite

En rentrant d'une soirée (vernissage ou autre conférence où les investigateurs se sont rencontrés), passant devant l'hôtel Chelsea, ils entendent du bruit dans la ruelle ou tombent sur des hommes en fuite (les assassins d'Elias).

Investigateur écrivain

Si l'un de vos joueurs opte pour la profession d'écrivain, voire d'écrivain occulte, il peut être contacté directement par Jonah Kensington, des éditions Prospero Press. Ce dernier a reçu les notes d'un de ses auteurs (Elias) et souhaite qu'un travail de rédaction et d'organisation soit effectué.

Dans tous les cas

Si les investigateurs ne vivent pas à New York, ils devront s'y rendre. La maison d'édition d'Elias (Prospero Press) ou son éditeur (Jonah Kensington) peuvent relayer les messages.

Tous les investigateurs se souviennent

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule Les Fils de la mort et traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est aussi un homme coriace, solide et ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités. C'est avant tout un autodidacte et ses travaux de recherche très fouillés semblent s'appuyer sur ses propres expériences. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant d'en avoir achevé la rédaction. Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pouvoirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus. Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit, même si leurs chefs sont généralement très intelligents et manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il disparaît inéluctablement.

Des Crânes sur le fleuve (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazonie.

Les Maîtres des arts noirs (1912). Un survol des cultes de sorciers à travers l'histoire.

Le Chemin de la terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.

Un Cœur encore fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya, la seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique centrale actuelle.

Les Fils de la mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.

Les Cultes de sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.

Le Pouvoir noir (1921). Suite du Chemin de la terreur, on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York — éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

Aide de jeu INT-01 - Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias

probablement du massacre de l'expédition qui ne date que de quelques années. Ils disposent de toute façon d'assez de temps pour faire des recherches. Les aides de jeu la concernant sont extraits du *New York Pillar Riposte*, mais tout journal abonné à l'agence de presse Reuters conserve les mêmes documents dans ses archives. Il s'agit des aides de jeu nos 3 à 10 ; ces articles de presse couvrent la constitution, les déplacements et la triste fin de l'expédition Carlyle.

Erica Carlyle, sœur de Roger, vit à New York. Elle peut fournir aux investigateurs bon nombre de renseignements (cf. Erica Carlyle, p. 28).

Gérer une équipe de campagne

Que l'on soit Gardien débutant ou expérimenté, une campagne, c'est avant tout de la gestion de groupe. Gérer les sensibilités, les disponibilités, les caractères, les aspirations.

L'intérêt d'une campagne est que tout le monde y trouve sa place. Il vous faudra par exemple un archiviste (pour les aides de jeu), un maître du temps (pour gérer les dates), un rédacteur en chef (pour les rapports de partie mais aussi, par exemple, pour les rapports envoyés à fréquence régulière à d'autres personnages, remplaçants potentiels en cas de drame), un bibliothécaire (qui peut s'occuper de répertorier les ouvrages et autres sortilèges du Mythe).



L'idéal sera de faire une petite partie sur une ou deux séances si vous ne connaissez pas bien votre équipe, pour déceler les caractères : organisé, timide, fonceur… Ainsi, vous saurez à quoi vous attendre et à qui attribuer les tâches. Dans les *Masques*, tout le monde y trouvera son compte, soyez-en sûrs !

Un conseil avant d'en arriver à l'inévitable est d'encourager vos joueurs à laisser une trace de leur passage, un suivi de leurs investigations. Que ce soit sous forme de journal intime, de correspondance ou de rapport au bureau, ce lien vous sera crucial si jamais le destin s'acharne.

La mortalité ou doser la difficulté

Coupons tout de suite court à une rumeur persistante concernant les *Masques de Nyarlathotep* : cette campagne n'est mortelle que si tel est votre désir comme Gardien. Ce n'est pas une campagne facile, les dangers sont innombrables, les adorateurs légion, mais c'est avant tout l'esprit que vous voulez lui insuffler qui en calibrera la mortalité. Il faut bien entendu que vos joueurs sentent la montée en puissance de l'intrigue, le fait que d'anonymes ils vont devenir des gêneurs avant de passer au stade de cibles pour l'ennemi. Mais dans ce cadre, vous pouvez les frustrer par d'autres moyens qu'en décimant l'équipe entière :

- **Les contacts qu'on leur donne,** s'ils ont déjà été mis sous pression par quelque homme de main, seront plus difficiles à rendre loquaces. « Je ne peux pas vous en parler… », « Je ne comprends pas très bien l'anglais, désolé… ». Besoin d'être plus clair ? Eh bien, le contact n'est plus « disponible » pour une durée indéterminée… L'idéal dans ce cas est de taper sur le personnage non joueur duquel vos joueurs se sont entichés et à qui ils font confiance.
- **Toujours autour des contacts,** un allié peut à présent se faire plus évasif dans ses réponses, voire éconduire des enquêteurs trop pressants.
- **La famille :** l'un de vos investigateurs a conçu un historique avec soin, avec résidence secondaire, enfants, chien et… mais au fait, pourquoi son aimante femme ne répond plus à ses télégrammes depuis quelque temps ?
- **Le kidnapping** a le mérite d'être persuasif et explicite. Par contre, dans ce cas, préparez-vous à des réactions assez diverses de votre équipe : abandon, prise d'assaut, de quoi monter quelques séances parallèles !
- **Classique du cinéma,** tuer les seconds rôles, c'est-à-dire les PNJs qui entourent les investigateurs, souvent comme représailles de leurs actions indiscrètes : ils se sont fait remarquer, mais comme ils n'ont pas pu être atteints directement, ce sont ceux qui les entourent qui subissent.

Finalement, c'est de savoir qu'une piste se ferme qui peut être tout aussi voire plus impactant qu'une mort violente.

Mais si cela devait arriver, nous y avons pensé. Dans les différents chapitres de la campagne, parmi le casting des personnages non joueurs, certains vous seront présentés comme étant des investigateurs potentiels. Rien de mieux que d'intégrer un contact déjà croisé plusieurs fois et qui a gagné toute confiance.

Une dernière remarque sur ce sujet : pour niveler la difficulté, préférez toujours moins d'adversaires plus difficiles que des nuées de profonds errants. La chance sourira toujours plus à un groupe nombreux luttant contre une seule menace.

Reformer une équipe

Si vous n'avez pu faire autrement que de perpétrer un génocide à votre table, rien n'est perdu. Mais vous allez devoir choisir parmi deux options :

- Punir vos joueurs qui en sont arrivés là par leurs actions irraisonnées : on repart de zéro. Allez hop, on jette les fiches. Piochez ensuite l'un de leurs derniers contacts, ce sera à lui (quelque peu « inquiet », sans nouvelles depuis deux semaines) de contacter une nouvelle équipe.
- S'ils ont, sur vos conseils ou non, opté pour le suivi de leurs investigations, une nouvelle équipe peut « tomber » sur ces derniers témoignages accablants de personnes d'exception, aujourd'hui disparues, comme si le hasard s'y était acharné.

À géométrie variable

Ne nous le cachons pas, une soirée pizza et un après-midi pschitt orange ne vont pas suffire à faire mettre un genou à terre au Messager. Toute la puissance de cette œuvre rôlistique ne peut se révéler que pendant de longues séances et de préférence avec les mêmes joueurs. Le jeu de rôle rassemble tous les âges et toutes les professions, mais cela peut poser des soucis de disponibilité sur des aventures au long cours.

Dans une campagne chapitrée et aux nombreux catalogues de destinations, il est plutôt aisé de faire réapparaître un investigateur de l'occulte après un certain temps. Par contre, pour qu'il s'éclipse quelques séances, il faut trouver une raison cohérente, comme :

- **Le passage par la case hôpital :** classique ou psychiatrique, avançant

dans la campagne, des scores tels les points de vie et la Santé mentale risquent de descendre, alors pourquoi ne pas organiser un petit traitement sur quelques jours voire quelques semaines ? Le regain obtenu permettra de faire rapidement de ce personnage « de retour » une ressource capitale pour l'équipe.

- La famille ou la profession peuvent soudain nécessiter **une absence de plus ou moins longue durée.**
- Pour relancer le flux de l'aventure, **une disparition un peu douteuse :** que ce soit un kidnapping ou une absence due à la lecture d'un livre impie, par exemple.

L'important est d'essayer de prévoir au maximum ces périodes pour les intégrer aux scénarios.

Reprendre après une pause

Mobiliser une équipe sur une longue période n'est pas chose aisée, alors imaginons qu'après plusieurs mois de pause, vous vous replongiez dans les *Masques*…

Préparer le black-out

Demandez bien à vos joueurs, auparavant, de :

- Lister les pistes (en notant bien les noms et les pays de destination)
- Lister les objets et aides de jeu qu'ils ont en leur possession
- Lister les contacts à qui ils ont parlé de leur expédition : au bureau, à la famille, à d'autres PNJs.

À vous de bien penser à noter :

- Ce qu'ils savent globalement
- Une sorte de degré de suspicion des adorateurs
- La scène précise de l'arrêt (préférer une scène calme, un trajet long ou autre).

Et ça repart !

- Ils ne savent pas par où commencer ? Préparez une scène dans un bar, sur une terrasse, durant laquelle un individu (lié aux cultes ou non) va venir leur voler l'aide de jeu qui va les relancer : poursuite du mécréant, interrogatoire, etc.
- Ils peinent à se remettre dans le bain ? L'enlèvement : un des investigateurs se fait kidnapper par le culte local, interrogatoire, torture, etc.
- Les cauchemars de Monsieur N. : débutez par une soirée… puis la nuit, envoyez-leur des rêves avec des images atroces de cataclysme, quitte à les placer dans la peau des bourreaux, mais surtout, situant l'action du cauchemar par petites touches géographiques, ou par des détails qui les remettraient sur la bonne piste.
- Ils sont tranquillement en train de commander au restaurant en plein Caire : un énergumène complètement fou se précipite à leur table, tentant de leur murmurer quelque chose, mais se voyant repoussé, il change complètement de comportement et se met à hurler en les pointant d'un doigt taché de tabac, l'œil jaune et fiévreux : « Ce sont eux ! EUX ! Le Pharaon les a vus, il sait qu'on les protège, il faut les livrer à l'homme en noir ! Il faut nous sauver ! Sauvez-vous ! » Et il part en courant vers le désert… vers un site particulier, piste ravivée pour les investigateurs ?

Et si ça ne vous convient pas, il y a les classiques :

- **Victime d'un empoisonnement (nourriture, boisson, drogue) :** retrouver le commanditaire
- **L'article de journal :** la photo ressemble étrangement à un membre de l'expédition
- **La possession d'un investigateur suite au contact avec un objet du Mythe :** écriture automatique et incompréhensible d'un des personnages, la nuit, dans sa chambre
- **Attaquez-vous à la famille :** envoi d'un doigt dans une boîte sommant de venir chercher le reste, décès naturel obligeant à revenir dans un pays et ainsi apparaître à nouveau sur le radar du culte local.

Conseils divers

Bien des séances (les retours de temps de jeu vont de cinquante à plus d'une centaine d'heures) seront nécessaires pour venir à bout des plans de Nyarlathotep. Chaque chapitre proposant une ambiance très différente, renouveler la forme ne sera pas trop délicat. Là où il va vous falloir user de votre art de Gardien concernera le fond. On peut vite arriver au raccourci que chaque partie fonctionne de façon identique :

- Arrivée dans la ville principale du pays.
- Enquête sur le groupuscule local.
- Destruction dudit groupe.

Foncièrement, c'est un peu vrai, mais dans les faits, ce sera faux :



- Enquête sur un meurtre et sur la disparition d'une expédition.
- Qui en sont réellement les commanditaires ?
- Sur la piste de l'expédition, qu'est-il arrivé dans le désert ?
- Là où la tragédie a eu lieu.
- Reste-t-il quelqu'un de vivant ?
- Les vrais objectifs sont révélés.

C'est dans cette idée que vous devez organiser la campagne. Oui, il y aura un groupe à chaque endroit, ou plutôt une branche du culte. Oui, il faudra enquêter à chaque fois. Mais :

- Débuter par un meurtre ou une attaque en train plutôt qu'une simple arrivée en touristes.
- Mener une enquête dans des conditions climatiques hostiles, tout comme peut l'être la population.
- Appréhender des adversaires comme des fous dangereux sans bornes ou de machiavéliques et calculateurs séducteurs.
- Faire le tri entre vraies et fausses pistes (quasiment une par chapitre).
- Être conscient de ses capacités en laissant peut-être des échecs annexes de côté pour se ruer sur un succès retentissant.

Chaque branche du Culte de Nyarlathotep n'a pas à être détruite pour que la campagne soit réussie. Les investigateurs ne sont pas obligés d'arriver à chaque fois le soir de la cérémonie : ils peuvent saboter les installations ou les lieux en avance et fuir vers une destination suivante pour prendre de vitesse leurs adversaires.

Ce sera à vous de jouer sur tous ces mécanismes.

Ambiance(s)

Le maître mot de cette campagne doit être « ambiance ».

Exotisme…

On ne va pas aller jusqu'à vous conseiller de jouer les chapitres égyptien, africain et australien en été, sous un soleil de plomb, sur votre terrasse, mais préparez du mieux possible vos ambiances :

- En arrivant : quelle impression, visuelle, olfactive, auditive ? Organisation géographique globale du lieu
- Comment sont les gens, leur langue maternelle est-elle chantante, semblent-ils se méfier des étrangers ?
- Quelles différences entre ville et campagne, jungle, savane, désert ?

Dans ce cadre, aucun d'entre nous n'ayant vécu à cette époque (enfin, sans doute), les plans des lieux ne sont là que pour fixer les idées et vous donner des repères. La réalité devait sans doute être tout autre. Le but étant de mêler de façon la plus homogène données réelles, glanées et inventées pour servir l'intrigue.

Tout cet ouvrage va vous fournir le maximum d'aides et de conseils possibles : des livres, des musiques d'ambiance, etc. (cf. Les inspirations, p. 36) mais une fois derrière l'écran, ce sera à vous de décrire les atmosphères et jouer les accents.

Et pour conclure ce point, puisque l'on joue dans l'univers créé par Howard Phillips Lovecraft, un petit tour dans sa bibliographie ne sera pas de trop : *Dans l'Abîme du Temps, Prisonnier des pharaons, L'Appel de Cthulhu, Le Cauchemar d'Innsmouth, Celui qui chuchotait dans les Ténèbres.*

… Horreur…

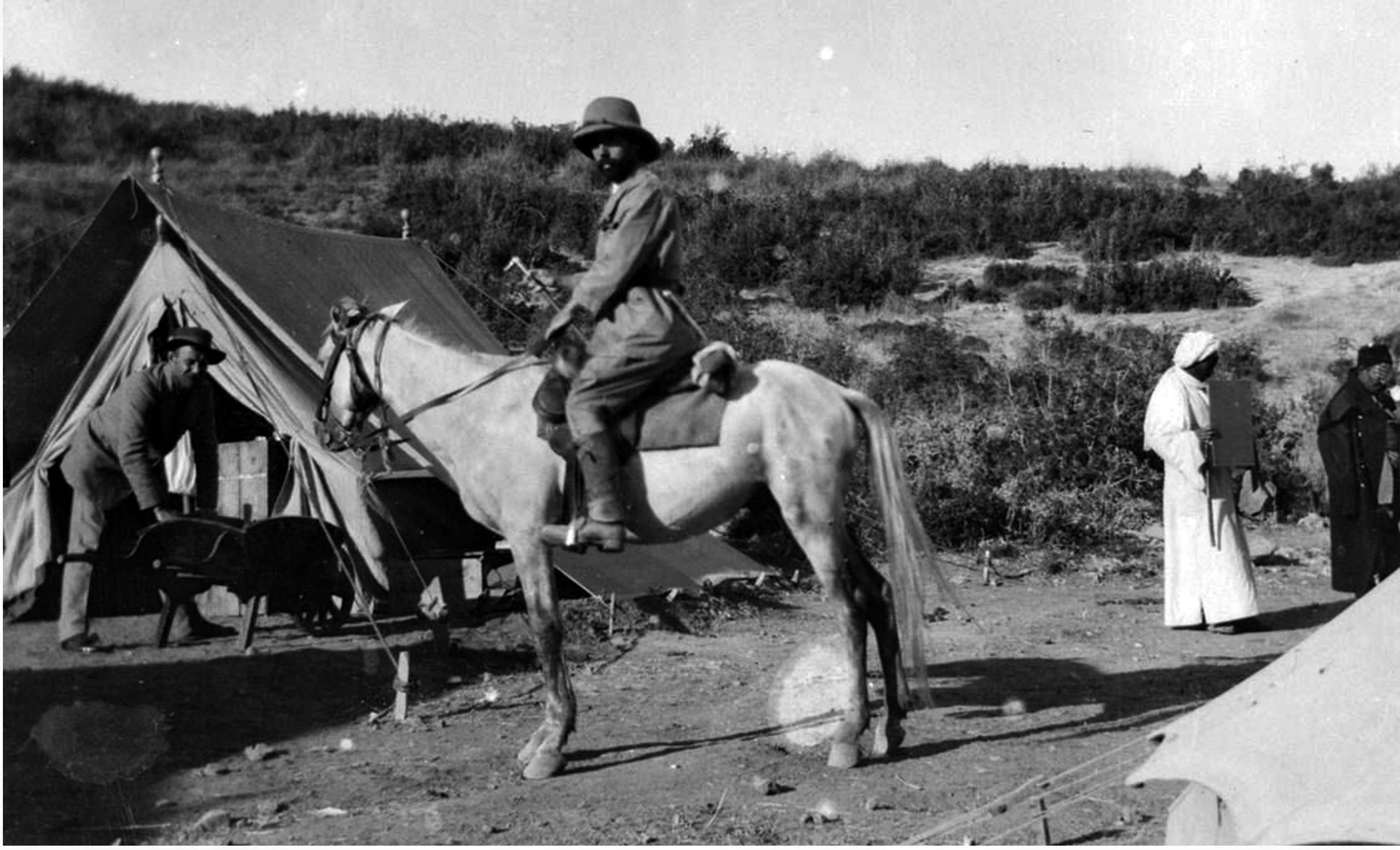
Cela ne vous échappera pas à la lecture de ces pages, l'horreur monte en puissance tout au long des chapitres. Joueur ou personnage ne ressortent jamais indemne de cette expérience. En tant que Gardien, votre tâche va être multiple :

- Évitez de pousser vos joueurs au défaitisme face à de telles horreurs : il y a toujours un sommet à la pyramide, un engrenage sur lequel la mécanique repose tout entière.
- Mais rappelez-leur de temps à temps leur condition de mortels.
- Faites-leur garder à l'esprit la dangerosité du Mythe : les artefacts et autres livres ne sont pas anodins (la cale d'un navire qu'ils empruntent prend subitement feu, les gens deviennent lunatiques à leur contact prolongé, etc.), les



Note au Gardien

Nous avons souhaité développer cette campagne de sorte qu'elle se suffise à elle-même en complément du livre des règles de L'Appel de Cthulhu 7e édition française. Certaines informations issues des suppléments cités ci-contre y ont été incorporées, voire modifiées par rapport à leur version d'origine. Lorsque cela est le cas, c'est la version contenue dans la campagne qui prévaut à celle du supplément dont l'information est issue.



adorateurs ne sont pas tous des hurluberlus sautillants et nus voués à une pratique débridée du sexe (ils sont calculateurs et un jour ou l'autre prendront conscience qu'il faut arrêter ces gêneurs !).

La tâche est délicate car à force de tests de folie, de descriptions horrifiques et de scènes d'action, le feutré de l'horreur lovecraftienne peut s'émousser. Optez peut-être dès le départ pour une option suggestive : ne décrivez quasiment jamais les monstres ou alors de façon brute et incomplète, laissez faire les sens. Un vampire de feu devient une chaleur intolérable et vibrante, un grésillement de la peau, une impossibilité de respirer. Lorsqu'ils verront réellement et totalement une horreur du Mythe, alors vous aurez conservé votre effet !

… Compte à rebours…

Et en fond, cette terrible impression qu'à chaque fois que l'on quitte un endroit, on vient à peine de rattraper le coup d'avance que maintiennent les adorateurs. Eux sont partout à la fois, vous, vous êtes seuls, vous allez devoir même mettre les bouchées doubles !

… et crédibilité ?

La majorité des informations que vous trouverez dans cet ouvrage sont extraites de données réelles. Par manque, dans certains cas, elles ont été étoffées par des inventions ou des extrapolations. *L'Appel de Cthulhu* est avant tout un jeu de rôle, le point de vue historique ne doit pas prendre le pas sur le plaisir de jeu.

Mais le Gardien doit tout de même faire autant d'efforts que possible pour rendre son univers de campagne crédible. Pour cela, un des ressorts restera toujours les aides de jeu, interactions physiques de vos joueurs avec le monde.

Boîtes d'allumettes, cartes de visite, articles de journaux et correspondances devront être aussi « réels » que possible. Vous pouvez vous référer aux aides de jeu fournies dans ce coffret.

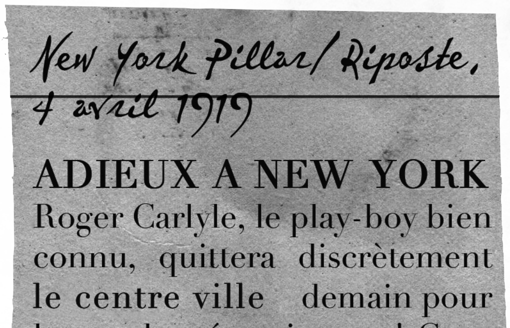
Références rôlistiques & Dernier espoir

Les suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* :

- *Les Secrets de New York* (Éditions Sans Détour) [New York]
- *L'Université Miskatonic* (Éditions Sans Détour) [New York]
- *Le Guide de Londres* (Éditions Descartes) [Londres]
- *Le Guide du Caire* (Éditions Descartes) [Égypte]
- *Les Secrets du Kenya* (Éditions Sans Détour) [Kenya]
- *Terror Australis* (Éditions Descartes) [Australie]
- *Les Contrées du Rêve V7* (Éditions Sans Détour) [Australie]

Vous pouvez également trouver d'autres inspirations et références sur Internet pour vous aider à maîtriser *Les Masques de Nyarlathotep* :

- **Verte & Plaisante Contrée,** supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, à propos du Royaume-Uni. (www.tentacules.net)
- **Poulpkasts :** #1 : comment préparer une partie ; #2 : maîtriser un poulpe ; #4 : comment improviser ? ; #5 : comment décrire ? ; #7 : les à-côtés, pour les conseils de maîtrise. (www.tentacules.net)
- **Récapitulatifs et aides de jeu** pour bien préparer la campagne sur : howlingtwenties.wordpress.com
- Ou encore les **vidéos de Conseils au MJ** spéciales Masques proposées par Rôliste Tv (rolistetv.com)



New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919

ADIEUX A NEW YORK

Roger Carlyle, le play-boy bien connu, quittera discrètement le centre ville demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un… hum, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

Aide de jeu INT03 - Adieux à New York

Chronologie

11 janvier 1918	Roger Carlyle consulte pour la première fois le Dr Huston ; il fait depuis quelque temps des « rêves égyptiens ».
16 mars 1918	Imelda Bosch se suicide.
18 septembre 1918	La ravissante M'Weru obsède Carlyle.
3 décembre 1918	Carlyle oblige Huston à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler.
3 janvier 1919	Faraz Najir écrit à Carlyle.
5 avril 1919	L'expédition Carlyle quitte New York pour l'Angleterre.
20 avril 1919	L'expédition Carlyle arrive à Londres.
28 avril 1919	L'expédition Carlyle quitte Londres pour Le Caire.
4 mai 1919	L'expédition Carlyle arrive au Caire.
11 mai 1919	Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai).
23 mai 1919	Début des fouilles à Saqqarah (achevées le 31 mai).
1er juin 1919	Début des fouilles à Dhashûr. Carlyle brise le sceau de la Pyramide Rouge.
30 juin 1919	Dacrifice à la Pyramide Inclinée, avec Jack Brady et Auguste Loret pour témoins.
30 juin 1919	Fin des fouilles à Dhashûr.
3 juillet 1919	L'expédition Carlyle se prépare à des « vacances » au Kenya.
18 juillet 1919	L'expédition quitte l'Égypte pour le Kenya.
24 juillet 1919	L'expédition arrive à Mombasa, au Kenya.
3 août 1919	L'expédition quitte Nairobi pour un « safari-photo ». Pendant la nuit, Brady et Carlyle s'enfuient discrètement.
4 août 1919	Brady et Carlyle arrivent à Mombasa puis s'embarquent pour Durban. Destination finale prévue : Shanghai, où Brady a des amis.
15 septembre 1919	Brady et Carlyle arrivent à Hong Kong.
17 septembre 1919	La folie de Carlyle s'aggrave. Brady le cache dans un asile de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».
11 mars 1920	Erica Carlyle arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition.
24 mai 1920	Les restes mutilés de l'expédition Carlyle sont découverts.
19 juin 1920	Cinq hommes de la tribu nandi sont exécutés après une courte parodie de justice.
Mai 1921	Publication du livre de Jackson Elias, *Le Pouvoir noir*.
13 juin 1921	Sir Aubrey Penhew arrive en Chine.
30 août 1921	Sir Aubrey reçoit les plans de la fusée envoyés par Huston.
7 septembre 1921	Premières expéditions de matériel vers l'île du Dragon Gris ; les profonds apportent leur concours.
13 mars 1923	À Hong Kong, Jack Brady rencontre Nails Nelson.
4 octobre 1923	Sir Aubrey interrompt son travail sur le système de guidage, attendant la contribution de Huston.
19 janvier 1924	Sir Aubrey reprend son travail.
25 juin 1924	Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi.
23 juillet 1924	Elias arrive à Nairobi.
8 août 1924	Jackson Elias écrit à Jonah Kensington.
16 août 1924	Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine.
17 septembre 1924	Elias arrive à Hong Kong.
19 septembre 1924	À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent.
29 septembre 1924	Sir Aubrey achève sa fusée, même si l'ogive n'est pas encore au point. Ho Fong l'avertit que quelqu'un a découvert leurs plans, sans doute Jackson Elias.
4 octobre 1924	Jackson Elias quitte Shanghai.
7 novembre 1924	Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias.
7 novembre 1924	Elias arrive au Caire.
13 novembre 1924	Elias quitte Le Caire pour Londres.
25 novembre 1924	Elias arrive à Londres.
16 décembre 1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington.
17 décembre 1924	Elias embarque sur un cargo à destination de New York.
13 janvier 1925	Elias arrive à New York.
15 janvier 1925	Les investigateurs doivent rencontrer Elias mais ils le découvrent assassiné.

L'expédition Carlyle

Les expéditions au début du XXe siècle

La plupart des expéditions du début du siècle visent l'exploration du pôle Sud, de l'Antarctique. Si ces projets sont fortement symboliques, ils portent aussi un intérêt géographique, car on ne sait que très peu de choses sur l'intérieur de ce mystérieux continent. La liste suivante est là pour vous donner des idées et des pistes de recherches.

Les plus connues sont :

- **1901-1904** : la *British National Antarctic Expedition* **(BNAE),** connue plus tard sous le nom de l'expédition *Discovery*, menée par Robert Falcon Scott. Cette expédition, composée d'une cinquantaine d'hommes, vise à explorer un continent qui reste alors en grande partie inconnu.
- **1907-1909 : expédition** *Nimrod* (*British Antarctic Expedition 1907*), menée par Ernest Shackleton. Cette expédition établit un nouveau record en atteignant le pôle sud magnétique.
- **1910-1912 : expédition** *Amundsen*, menée par Roald Amundsen. Ce dernier découvre une nouvelle route à travers le plateau polaire et sera le premier à atteindre le Pôle, le 14 décembre 1911.
- **1910-1913 : expédition** *Terra Nova*, officiellement la *British Antarctic Expedition 1910*, menée par Robert Falcon Scott. Scott atteindra le Pôle Sud après l'expédition Amundsen mais ne reviendra jamais.
- **1914-1917 : expédition britannique** *Endurance* (*Imperial Trans-Antarctic Expedition*), menée par Ernest Shackleton. Cette quatrième expédition britannique en Antarctique vise une traversée continentale. Malgré l'échec de sa mission, cette expédition restera célèbre pour avoir réussi à aller chercher des secours par ses propres moyens.
- Et, bien sûr, celle des **Montagnes Hallucinées.**

Mais loin de cette froide agitation, à New York, d'autres expéditions s'organisent.

Carlyle

L'expédition Carlyle quitte New York en 1919. Elle est dirigée par Roger Carlyle, un play-boy millionnaire de 24 ans qui abandonne, à l'étonnement de tous, sa vie de fêtard pour financer et diriger cette expédition archéologique en Égypte. Ses principaux compagnons vont être : Sir Aubrey Penhew (54 ans), noble fortuné et égyptologue de renom ; Hypathia Masters (27 ans), jeune mondaine ravissante, mais aussi photographe et linguiste accomplie ; Jack « Brass » Brady (36 ans), mercenaire, spécialiste des armes, garde du corps et confident de Carlyle ; le Dr Robert Huston (52 ans), psychanalyste à la mode qui interprète les rêves des plus fortunés.

L'expédition navigue jusqu'à Londres où elle retrouve Sir Aubrey Penhew. Quelques semaines plus tard, elle s'embarque pour l'Égypte. À partir du Caire, elle organise plusieurs fouilles dans le désert. On parle alors de découvertes importantes, mais les journalistes n'arrivent à obtenir aucun détail des membres de l'expédition. Le noyau dirigeant de celle-ci embarque ensuite pour Mombasa au Kenya et gagne rapidement Nairobi, à l'intérieur des terres.

Arrivée à Nairobi début août, l'expédition engage vingt porteurs et s'enfonce dans la jungle. Les premiers temps, on l'aperçoit fréquemment, mais ses dernières lettres arrivent début septembre et elle disparaît ensuite complètement. En mars 1920, un Kikuyu informe les autorités de Nairobi de la présence d'hommes blancs près de la Montagne du Vent Noir, le nom traditionnel d'un des sommets kenyans. Par la suite, diverses rumeurs suggèrent que l'expédition a été anéantie par des forces surhumaines.

Une équipe de recherche engagée par Erica Carlyle, sœur de Roger, trouve les restes de l'expédition après dix semaines d'efforts. Les cadavres déchiquetés des porteurs sont incroyablement bien conservés, même s'ils semblent avoir été mis en pièces par des animaux sauvages. Le légiste ne trouvera pourtant aucune trace de dents sur les os des malheureux. Des mois s'étant écoulés depuis le massacre, le camp a été complètement détruit, en grande partie par les pluies et la végétation. Un examen de la dentition des dépouilles montre qu'aucun des Blancs qui dirigeaient l'expédition n'a été retrouvé (pas de travaux dentaires). Contrairement à ce qu'affirment certains comptes rendus, les cadavres ont été abandonnés à découvert, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler.

Rapidement, on accuse des hommes de la tribu Nandi. On parle aussi d'un culte païen (la Langue Sanglante), particulièrement influent dans cette région, mais les autorités se moquent bien de ce détail qui ne sera pas mentionné lors du procès. Les accusés sont pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublie rapidement cette affaire – un crime chasse l'autre à la une des journaux.

Les investigateurs peuvent obtenir tous ces renseignements, avec un minimum d'efforts.

New York Pillar/Riposte, 5 avril 1919

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE



L'Imperial Standard fait route vers Londres, puis L'Egypte

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain. Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna M. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indélicatesses sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

Les autres membres de l'expédition

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypathia Masters, souvent associée à M. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

M. Jack Brady, un ami intime de M. Carlyle, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

Aide de jeu INT-04

L'expédition Carlyle portée disparue

MOMBASA (Reuters) - Les représentants de la police des hauts plateaux ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour résoudre la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le play-boy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew. L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques. Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la vallée du grand rift, au nord-ouest de Nairobi.

New York Pillar/Riposte
15 octobre 1919

Aide de jeu INT-07

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

MOMBASA (Reuters) - Afin d'approfondir les recherches, Miss Erica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait l'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien Fontaine de Vie.



On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

New York Pillar/Riposte,
11 mars 1920

Aide de jeu INT-08

New York Pillar/Riposte,
19 juin 1920

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. M. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la réconforter.

Aide de jeu INT-10

LES MEURTRIERS PENDUS !

New York Pillar/Riposte, 3 juillet 1919

Carlyle quitte l'Égypte



LE CAIRE (AP) - Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un « repos bien mérité » en Afrique orientale. Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour « quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables ». Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de sa récente insolation. Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-Saxons.

Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme libéral. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

Aide de jeu INT-05

D'éminents visiteurs

MOMBASA (Reuters) - Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil. Notre sous-secrétaire, M. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit. Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston. Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

New York Pillar/Riposte
24 juillet 1919

Aide de jeu INT-06

Chronologie

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte.

Le 14 janvier 1926, en accord avec l'édition originale, et pour garder la cohérence des dates, une éclipse totale du Soleil a lieu dans le Pacifique. Le portail peut s'ouvrir. Si cette date ne correspond pas aux choix du Gardien, que ce soit temporellement ou concernant l'élément déclencheur, il peut la modifier.

Comment donner ces informations ?

Il est en effet possible de lancer la campagne avant de s'asseoir autour de la table. Les articles suivants ont été publiés avant le départ de la campagne, lors de l'expédition Carlyle. Toute personne ayant accès à la presse internationale peut, selon son occupation et ses centres d'intérêt, les avoir lus à l'époque.

Revue de presse

Plusieurs options pour les donner aux joueurs :

- **Le classique** : leur remettre en tout début de partie.
- **Les archives** : laissez vos joueurs se renseigner par eux-mêmes en consultant les archives des journaux d'époque.
- **Le teasing** : avec le mail ou un site web (voire par lettre), vous pouvez faire monter l'ambiance avant le début de votre campagne en leur envoyant, une par une, ces coupures de presse, vieillies, bien sûr.

Les têtes d'affiche

Voici l'équipe originelle et hétéroclite de l'expédition.

Ils étaient au nombre de cinq : Roger Carlyle, le Dr Robert Huston, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Les paragraphes qui suivent résument les informations que les investigateurs obtiennent facilement ou qu'ils connaissent déjà. Vous pouvez photocopier ces résumés pour les remettre aux joueurs, mais ils ont plutôt été conçus pour votre propre usage, les informations qu'ils contiennent pouvant apparaître lors de diverses rencontres : Erica Carlyle, la police, etc. Des recherches plus approfondies apportent plus de détails mais n'éclaircissent pas le mystère. Au niveau purement biographique, toutes les recherches concernant ces cinq personnages ne révèlent pas de différences flagrantes entre image publique et vie privée. Vérifiez que vos joueurs comprennent bien à quel point les données écrites sont rares à cette époque. Les citoyens n'ont pas à être fichés (cette noble idée va être terriblement mise à mal par la Seconde Guerre mondiale et surtout par la guerre froide). Pour souligner le fait, faites dépendre leurs recherches de leurs rencontres et entrevues, pas de leurs compétences en **Bibliothèque**.

Roger Vane Worthington Carlyle

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Enfant millionnaire négligé par son père, Carlyle cherche désespérément à attirer l'attention.

À 17 ans, ses avocats lui évitent un procès en reconnaissance de paternité. À 18 ans, il est soigné à plusieurs reprises contre l'alcoolisme, puis de nouveau à 20 ans. Miraculeusement,

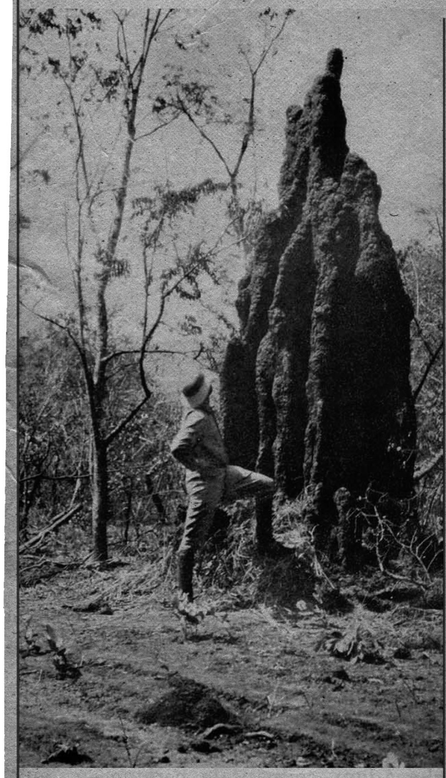

Roger Vane Worthington Carlyle


Dr Robert Ellington Huston


Sir Aubrey Penhew

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

NAIROBI (Reuters) - Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.



Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypathia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

New York Pillar/ Riposte, 24 mai 1920

Aide de jeu INT-09


Miss Hypathia Celestine Masters

il obtient son diplôme à Groton, mais plusieurs grandes universités (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell et l' University of Southern California) vont exiger son départ durant les trois années suivantes. Lorsque ses parents décèdent dans un accident de voiture, Carlyle semble se reprendre une année durant à la grande joie de ses amis, proches et employés. Mais il replonge dans sa vie dissolue lorsque sa sœur, plus dynamique (et qui n'a pas négligé ses études) montre une meilleure maîtrise des affaires familiales.

Son manque total de personnalité se trouve confirmé lorsqu'il tombe sous l'influence de cette étrange femme originaire d'Afrique orientale, une prétendue poétesse dont le nom de plume est Anastasia Bunay. Des rumeurs de débauche et pire encore commencent à circuler parmi la police, les journalistes et tous ceux qui s'intéressent à l'envers du décor. Carlyle se met alors à lourdement ponctionner les compagnies familiales, malgré les critiques violentes de sa sœur et de leurs directeurs. Ayant toujours offert l'image d'un homme franc et sympathique, il devient la coqueluche des nuits new-yorkaises. Dans les mois qui précèdent son départ pour l'Égypte, il montre plus de réserve et de sérieux. Cette maturité apparente ne l'incite pourtant pas à éclairer ses proches sur les buts de cette expédition.

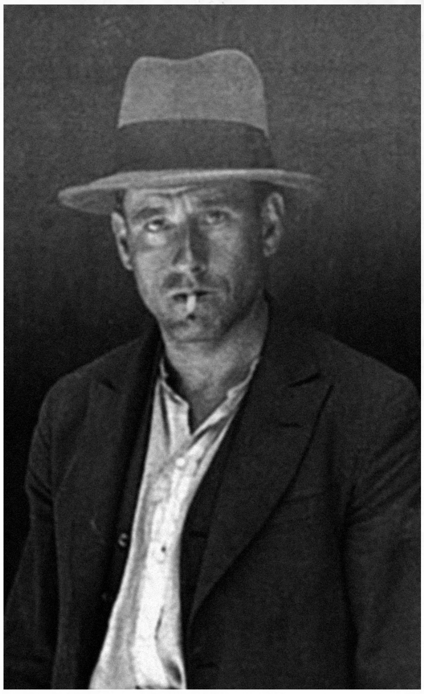
Le premier Carlyle, Abner Vane Carel, est déporté en Virginie en 1714 pour « activités pernicieuses et désespérées », des activités que les juges du Derbyshire n'ont pas autrement précisées. Abner est le fils illégitime et renié d'un aristocrate des Midlands. Son fils, Ephraim, s'installe, lui, en Nouvelle-Angleterre et adopte le nom de « Carlyle » jugé plus distingué. Ses investissements dans le bois et le textile sont à la base de la fortune familiale. Celle-ci va dégager d'énormes bénéfices pendant la guerre de Sécession et devenir l'empire financier qu'elle est à l'heure actuelle grâce à un demi-siècle de gestion inspirée.

Retrouvez-le en termes de jeu, page 60 du livret chinois.

Dr Robert Ellington Huston

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Huston est le plus jeune des trois fils d'un médecin de Chicago qui avait appartenu, dans sa jeunesse, au mouvement utopiste des plaines et à diverses sectes. Robert Huston obtient son doctorat avec mention à Johns-Hopkins, mais après trois années, il abandonne son cabinet spécialisé dans les maladies circulatoires (et sa femme) pour étudier à Vienne avec Freud et Jung. C'est un des premiers Américains à suivre ces études ésotériques et controversées, qui donnent une telle importance au comportement sexuel qu'aucune personne bien élevée ne peut en discuter. Sa réputation sulfureuse, ses manières élégantes et son humour sardonique lui ouvrent bien des portes à son retour à New York où son cabinet de psychanalyse vise d'emblée la clientèle la plus fortunée. Huston connaît une véritable célébrité ; on murmure que ses tarifs atteignent les 50-60 $ la séance à une époque où un professeur d'université ne peut espérer gagner que 4 000 $ par an. Les femmes le trouvent séduisant, élégant, intelligent et perceptif. Ses patients appartiennent à la haute société et Roger Carlyle est du nombre.

Si Huston accompagne Roger Carlyle dans son expédition, c'est, selon toute apparence, afin de poursuivre le traitement, mais il vient, en fait, de rompre avec sa maîtresse (Imelda Bosch) qui s'est alors suicidée. La dame étant une de ses clientes, l'affaire aurait pu ruiner sa carrière si Roger Carlyle ne s'était employé à l'étouffer en échange de la participation de Huston à l'expédition. Certaines rumeurs prétendent aussi que Roger Carlyle préférait ne pas laisser Huston à New York quand lui-même se trouvait en Égypte : l'éthique médicale n'aurait peut-être pas été une garantie suffisante contre les révélations fracassantes.


Jack Oriel 'Brass' Brady

Après son décès officiel, les dossiers de Huston ont été envoyés au Bureau des Affaires médicales. Les journaux ont évoqué certaines controverses à leur sujet. Si les investigateurs se renseignent, ils apprennent qu'ils n'ont pas encore été détruits, personne ne voulant en assumer la responsabilité. Ils contiennent bien toutes les notes concernant Roger Carlyle.

Retrouvez-le en termes de jeu, page 80 du livret australien.

Sir Aubrey Penhew, Vicomte Pevensey

Lieutenant aux *Yorkshire Guards* en 1901-1902, officier des Renseignements militaires britanniques en 1915-1916, il est promu colonel avant qu'une blessure ne l'écarte du service. Son casier judiciaire ne mentionne qu'un incident mineur : en 1898, Penhew a dérobé le casque d'un policier à Oxford. Toute son existence publique peut être suivie en feuilletant les pages du *Who's who* et du *Burke's Peerage*. La noblesse des Penhew remonte à Guillaume le Conquérant qui fit attribuer à Sir Boris Penhew de nombreuses terres dans l'ouest de l'Angleterre. Les Penhew ont engendré le nombre habituel de brebis galeuses et de vauriens, mais à l'exception d'un Sir Blaize décapité pour trahison et sorcellerie (un crime qui a failli coûter ses titres et propriétés à la lignée), leur prestige et leur fortune n'ont pas connu d'éclipses ces huit derniers siècles.

Diplômé d'Oxford avec mention, Sir Aubrey passe les années suivantes en Égypte parmi les merveilles

alors méconnues du Haut-Nil. Il cartographie les sites et réalise des fouilles archéologiques exploratoires. Sa biographie officielle le décrit comme le fondateur de plusieurs branches importantes de l'égyptologie, un précurseur à qui l'on doit plusieurs découvertes archéologiques majeures, à Dhashûr tout particulièrement. D'autre part, la Fondation Penhew, créée par Sir Aubrey, a financé nombre de recherches d'importance tant à Londres qu'à l'étranger, ainsi que la formation de nombreux étudiants brillants mais désargentés.

Sir Aubrey possède diverses demeures somptueuses et hôtels particuliers dans les Cotswolds, à Londres, Monaco, Alexandrie (Égypte), Paris, Rome et Athènes. Sa fortune est incontestable et se serait encore accrue pendant la dernière guerre grâce à d'énormes bénéfices enregistrés par ses compagnies américaines.

C'est une figure publique, mais sa vie privée reste un mystère. Il est célibataire, sans famille ni héritier autre que la Fondation Penhew. Ses confrères égyptologues le tiennent en haute estime.

Retrouvez-le en termes de jeu, page 73 du livret chinois.

Miss Hypathia Celestine Masters

Pas de casier judiciaire. Miss Masters est l'héritière des sociétés d'armement Masters qui ont vu leur sombre passé dénoncé par *Les Maîtres de la corruption*, le livre à scandale de Nikolaï Steinburg.

Aldington, le grand-père de Miss Masters, avait conservé et augmenté son héritage en laissant différents administrateurs prendre la plupart des décisions (qui s'avéreront systématiquement judicieuses et lucratives). George, son père, va suivre cet exemple et consacrer l'essentiel de son temps à sa fille. Hypathia fréquente plusieurs universités suisses et françaises et fait preuve d'un réel talent pour les langues. Elle se passionne avant tout pour la photographie. Plusieurs de ses expositions remportent un vif succès auprès de la critique et attirent de nombreux visiteurs. Des aspirations rebelles expliquent sans doute une liaison imprudente avec un étudiant catholique marxiste, Raoul Luis Maria Pinera. Les investigateurs rencontrent une ancienne amie d'Hypathia (Olivia de Bernardesta) qui leur confie qu'Hypathia était enceinte de Raoul, mais qu'elle avait préféré avorter et fuir le pays avec Carlyle plutôt que d'affronter son amant.

Miss Masters et Roger Carlyle sont sortis ensemble, mais leurs relations sont toujours restées purement amicales. Sa participation à l'expédition n'a peut-être pas d'autres explications qu'un caprice galant de Carlyle. Nul ne sait vraiment pourquoi elle a été invitée ni pourquoi elle a accepté d'en être.

Retrouvez-la en termes de jeu page 61 du livret kenyan.

Jack Oriel 'Brass' Brady

Sa fiche de police énumère diverses bagarres, rixes de bistrot, vols mineurs, jeux illégaux, ivresses sur la voie publique et un acquittement dans une affaire de meurtre. Comme sergent des Marines, sa conduite en Chine et plus tard en France lui vaut l'Étoile de Bronze (Brass, en anglais) et plusieurs citations. On dit qu'il a été mercenaire en Turquie immédiatement après la guerre et qu'il connaît le turc, l'arabe et plusieurs dialectes chinois. En Californie, une bagarre tourne mal : il étrangle son adversaire avant que les témoins puissent intervenir, ce qui suppose une force considérable ou une technique confirmée.

Cet incident attire l'attention de Roger Carlyle qui vient d'être expulsé de l'université locale. Une heure de tête-à-tête suffit à créer une solide amitié entre les deux hommes, à l'étonnement de tous ceux qui connaissent Roger dont c'est le premier attachement véritable. Carlyle fait appel aux meilleurs avocats du pays, qui détruisent pièce par pièce l'accusation apparemment irrécusable présentée par le procureur du comté. Sept témoins oculaires sont éclipsés par une nuée d'arguties juridiques et Brady est acquitté. La paire est désormais inséparable et Brady alterne les rôles de garde du corps et de porte-parole de Carlyle. Pendant l'expédition, il se charge de l'intendance et supervise la main-d'œuvre locale, avec compétence selon tous les témoignages.

Brady tire son surnom d'une petite plaque de bronze de dix centimètres sur dix qu'il porte toujours au niveau du cœur. Ceux qui l'ont fréquenté parlent d'une plaque couverte de signes et d'inscriptions étranges, fortement marquée par deux impacts de balle. Brady a plusieurs fois expliqué qu'il s'agissait d'une « protection » enchantée par sa mère, une recluse un peu sorcière du Haut-Michigan.

Retrouvez-le en termes de jeu, page 57 du livret chinois.

Localisation des membres de l'expédition Carlyle en début de campagne

Jack Brady

C'est le seul homme sain d'esprit informé des plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Il a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huston, au péril de sa vie, depuis le massacre de l'expédition Carlyle il y a cinq ans. C'est lui qui a contacté Jackson, lequel, à son tour, introduit les investigateurs dans cette campagne.

Roger Carlyle

Il se trouve dans un asile d'aliénés à Hong Kong. Brady veille de loin sur sa sécurité. Carlyle connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep, mais son état mental ne lui permet pas d'alerter qui que ce soit.

Le Dr Robert Huston

Lui et ses adorateurs ont sillonné le monde. Ils ont réussi à localiser la Cité des Grands Anciens dans le désert de l'Australie occidentale et y conduisent des recherches importantes en compagnie de certains aborigènes.

M'Weru

Membre additionnel qui se joint à l'équipe dès le départ en poussant Carlyle à monter l'expédition.

Elle était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Carlyle. Elle s'y trouve toujours et dirige le Culte de la Langue Sanglante.

Sir Aubrey Penhew

Il vit sur l'île du Dragon Gris près de Shanghai et dirige la loge locale de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il s'active à mettre au point la fusée et l'ogive qui doivent affaiblir la structure de l'espace-temps, au point d'ouverture du Grand Portail. L'homme est irrémédiablement fou, mais démentiellement compétent.

Hypathia Masters

Ce n'est plus qu'une coquille vide balbutiante engloutie par la démence. L'entité à qui elle doit donner naissance a réduit à néant sa santé mentale. Elle attend la fin dans la Montagne du Vent Noir, perdue pour le monde et pour elle-même.



Culte de la Chauve-souris des Sables

Culte australien adorant un avatar de Nyarlathotep.



Culte de la Langue Sanglante

Culte kenyan adorant un avatar de Nyarlathotep. Il en existe une branche à New York.



Fraternité du Pharaon Noir

Un culte égyptien adorant un avatar de Nyarlathotep. Également présent à Londres.



Ordre de la Femme Boursouflée

Culte chinois adorant un avatar de Nyarlathotep.

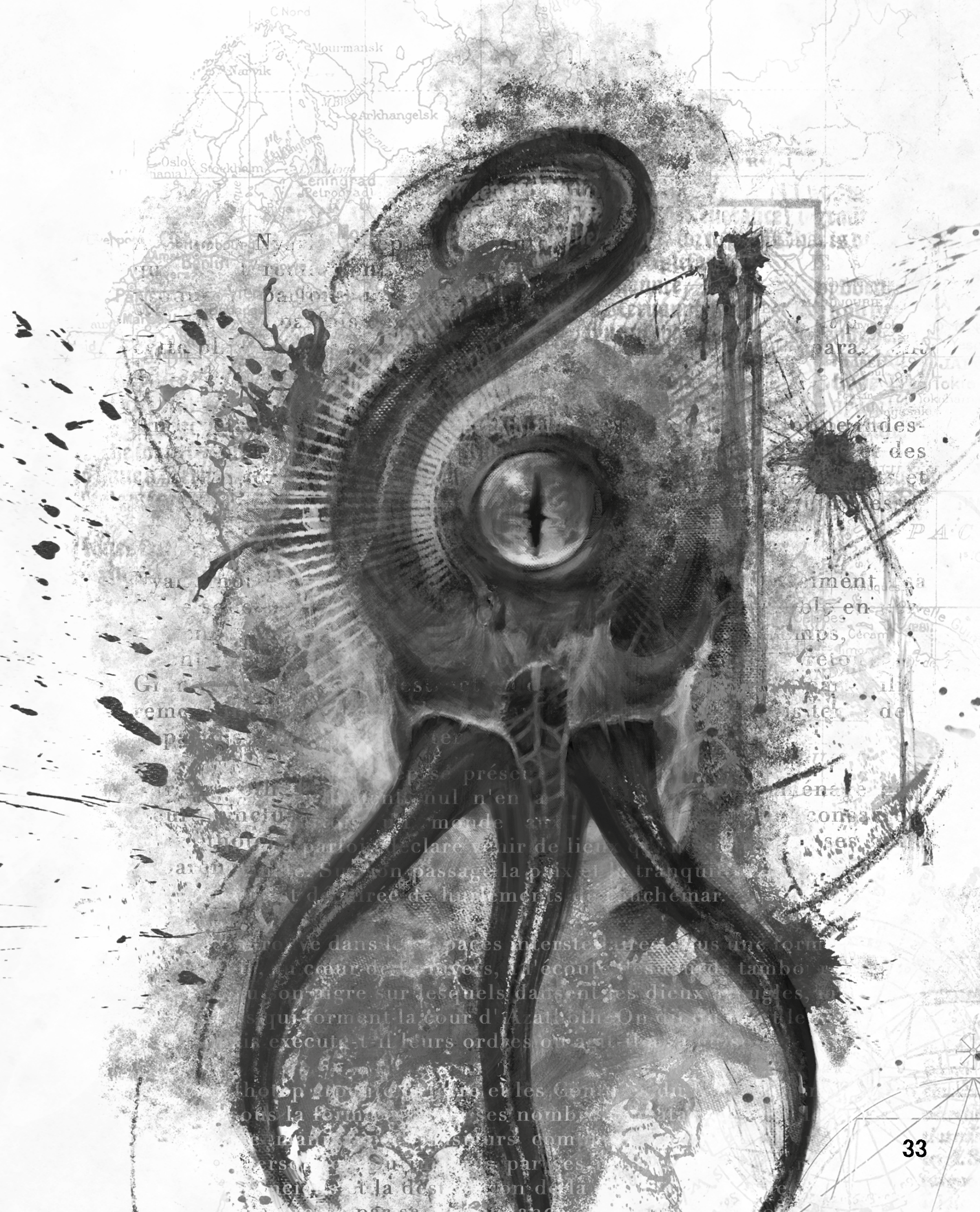
Les cultes de Nyarlathotep

Nyarlathotep existe sous un millier d'avatars distincts. Les investigateurs rencontrent quatre cultes de Nyarlathotep pendant la campagne, mais chaque fois les tenues, les rites et même le nom du dieu diffèrent. Ils doivent saisir ce polymorphisme avant de pouvoir appréhender le rôle qui leur échoit. Au début de chaque chapitre, un encart expose brièvement les activités du culte, les armes qu'il favorise, ses croyances et coutumes, les caractéristiques de l'adorateur moyen. Utilisez ces caractéristiques pour créer des gardes et des adversaires supplémentaires quand le besoin s'en fait sentir.

Les lieux de culte renferment divers objets en rapport avec la sorcellerie, des ouvrages du Mythe entre autres. Tous les prêtres des cultes connaissent le sortilège *Contacter Nyarlathotep* et un sortilège d'invocation. S'il est contacté, Nyarlathotep apparaît sous la forme vénérée par le culte considéré (la Chauve-souris des Sables en Australie, par exemple). Certains individus connaîtront d'autres sortilèges qui ne seront pas nécessairement liés au Mythe.

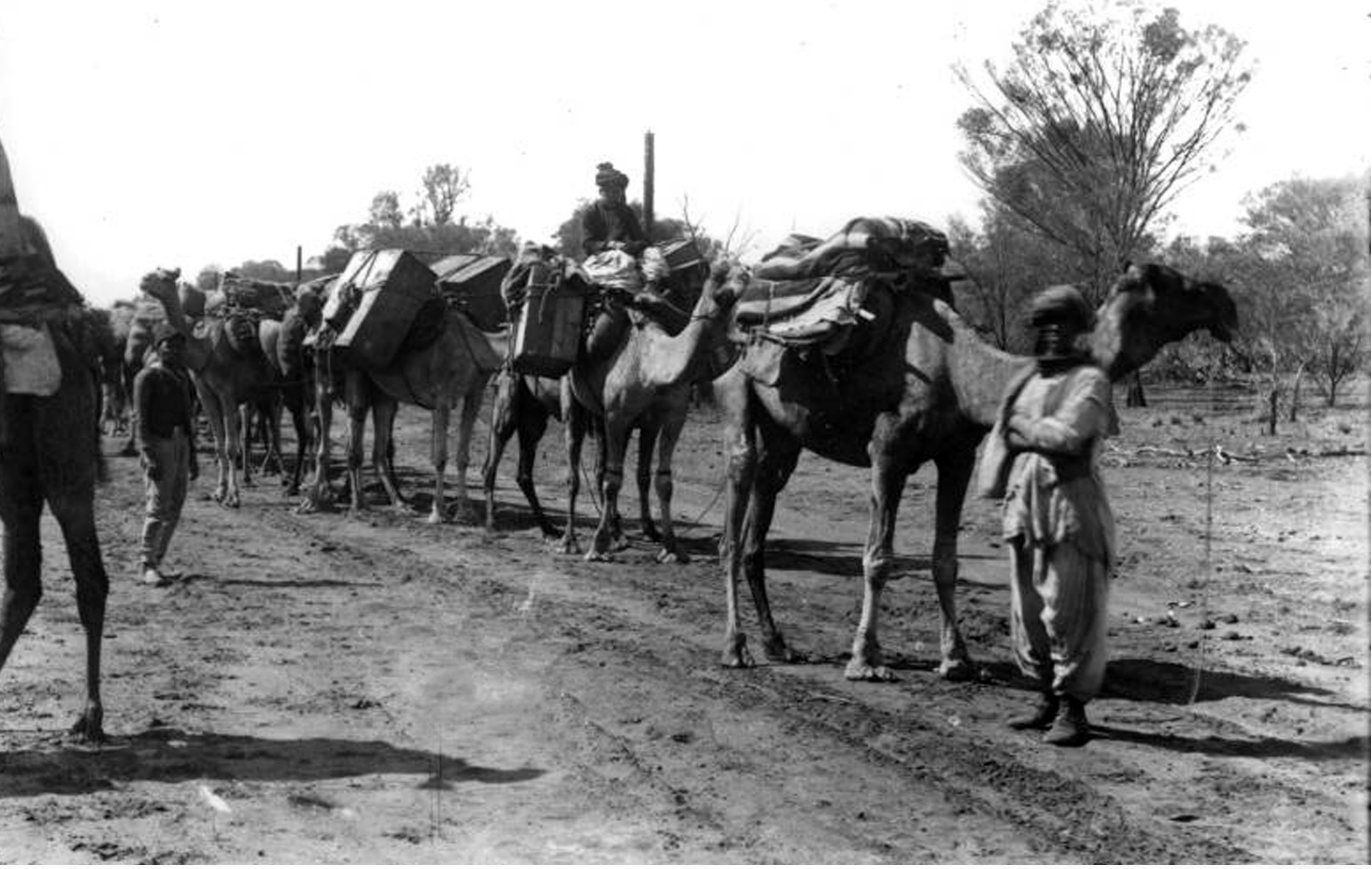
Systématiquement, les adorateurs sont des primitifs dégénérés contrôlés par des prêtres plus intelligents et mieux éduqués. Chaque stéréotype reflète le type d'attaque – physique ou magique – qui le caractérise. D'ordinaire, les adorateurs ne cherchent qu'à hacher menu les investigateurs. S'ils échouent, leurs grands prêtres – certainement après un soupir excédé – font alors appel à leurs pouvoirs magiques.

Si l'on excepte les boutures de New York et Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leur pays d'origine.




QQ-3108

Annexes utiles



Bien préparer la campagne

L'inspiration

Littérature :

- *Histoire de New York,* de François WEIL, Fayard, 2000. 377 p. Un livre instructif et empli d'anecdotes qui consacre près de 100 pages à la période de 1890 à 1940 [New York]
- *Les Mille et Une Nuits*, recueil anonyme, IX-XIX siècle [Égypte]
- *Le Roman de la momie*, de Théophile Gautier, 1857 [Égypte]
- *Alexandrie, une histoire et un guide*, d'Edward Morgan Forster, 1922 [Égypte]
- *Mort sur le Nil*, d'Agatha Christie, 1937 [Égypte]
- *La Ferme africaine,* de Karen Blixen, Éditions Gallimard, 1942 [Kenya]
- *Les Lauriers de Shanghai - Des concessions internationales à la métropole moderne,* de Laurent Metzger, Olizane, 1999 [Chine]
- *Shanghai - Le « Paris » de l'Orient,* de Bernard Brizay, Pygmalion, 2010 [Chine]
- *Hong Kong, chronique d'une île sous influence,* de Gérard A. Jaeger, Éditions du Félin, 1997 [Chine]
- *Au pied du mont Kenya*, de Jomo Kenyatta, Petite collection Maspero 1, 1973 [Kenya]
- *Les Vertes Collines d'Afrique*, d'Ernest Hemingway, Gallimard Folio, 1935 [Kenya]
- *La Croisière du haschich*, d'Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte]
- *La Cargaison enchantée*, d'Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte].

Guides :

- *Histoire de l'Australie,* de Robert Lacour-Gayet, Fayard, 1973
- *Histoire de l'Australie, de 1770 à nos jours,* de Michel Bernard, L'Harmattan, 2000

Cinéma :

- *Les 39 Marches (The 39 Steps)*, réalisé par Alfred Hitchcock, 1935 [Londres]
- *Gosford Park*, réalisé par Robert Altman, 2001 [Londres]
- *Le Retour de la momie*, réalisé par Stephen Sommers, 2001 [Londres]
- *Cléopâtre (Cleopatra)*, réalisé par Joseph L. Mankiewicz, 1963 [Égypte]
- *Indiana Jones et le Temple maudit*, réalisé par Steven Spielberg, 1984 [Chine]
- *Les Aventuriers de l'arche perdue*, réalisé par Steven Spielberg, 1981 (série Indiana Johns) [Égypte]
- *Le Secret de la pyramide (Young Sherlock Holmes)*, réalisé par Barry Levinson, 1985 (Londres)
- *La Momie (The Mummy)*, réalisé par Karl Freund, 1932 [Égypte]
- *La Momie (The Mummy)*, réalisé par Stephen Sommers, 1999 [Égypte]
- *Mort sur le Nil*, réalisé par John Guillermin, 1978 [Égypte]
- *Out of Africa*, réalisé par Sydney Pollack, 1985 [Kenya]
- *Australia*, réalisé par Baz Luhrmann, 2008 [Australie]
- *Pitch Black*, réalisé par David Twohy, 2000 [Australie : les rencontres avec des Polypes]
- *L'espion qui m'aimait (The Spy Who Loved Me*), réalisé par Lewis Gilbert, 1977 (série James Bond) [Égypte]
- *Le Patient anglais (The English Patient)*, d'Anthony Minghella, 1996, inspiré du roman *L'Homme flambé,* de Michael Ondaatje [Égypte]
- *Shanghai, les années folles*, 2008, Documentaire d'Anne Riegel et Olivier Horn [Chine]
- *Shanghai*, réalisé par Mikael Hafström, 2010 [Chine]
- *Sur la Route de Nairobi*, réalisé par Michael Radford, 1985 [Kenya].

Bandes dessinées :

- *Shanghai*, © 2010, Mariolle (Mathieu) / Tisseron (Yann) / Drugstore/Glénat [Chine]
- *Terreur sur Londres* (série : *Les Mystères de Whitechapel*), © 2009, Marniquet (Frédéric) / Chanoinat (Philippe) / Marniquet (Frédéric) / Desinge & Hugo & Cie [New York, Londres]
- *Brouillard sur Whitehall* (série : *Cliff Burton)*, © 1984, Garcia/Rodolphe / Dargaud [Londres]
- *Le Magicien de Brooklyn* (série : *Victor Sackville*), © 2000, Carin / Rivière / Borile / Le Lombard [Londres]
- *Ce qui est à nous*, © 1999 Chauvel (David) / Le Saëc (Erwan) / Delcourt [New York]
- *Le Dragon de bambou*, © 1991 Leroi (Francis) / Truong (Marcelino) / Albin Michel [Chine]
- *Passage de l'étoile Ming*, © 1985, André (Jean-Luc) / Phoque Éditions/Dargaud [Chine]
- *À la recherche de Peter Pan*, © 1984, Cosey / Le Lombard [Londres]
- *FOX*, © 1991, Dufaux (Jean) / Charles (Jean-François) / Glénat [Égypte].

Divers :

- *L'Égypte ancienne*, de Jean Vercoutter (PUF, 2001) propose, sous la forme synthétique de la collection « Que sais-je ? », une histoire de l'Égypte du paléolithique à la conquête d'Alexandre le Grand [Égypte]
- *L'Histoire de l'Égypte ancienne*, de Nicolas Grimal (LGF, 1993), est plus volumineux mais reste un ouvrage de référence [Égypte]
- Envie d'en savoir plus sur les pyramides ? Alors l'ouvrage de Jean-Pierre Adam et Christiane Ziegler, *Les Pyramides d'Égypte* (Hachette Littératures, 2001) devrait vous intéresser. Il donne les clefs pour comprendre l'architecture, le décor et l'activité qui animait ces tombeaux royaux toujours nimbés de mystères [Égypte].

L'ambiance

Musique d'ambiance :

Les albums sont utilisables pour toutes les destinations sauf mention contraire.

- 8 mm - Mychael Danna [Égypte]
- 300 - Tyler Bates [Égypte, Kenya]
- African tribal music & Dance - Divers artistes [Kenya]
- Alexander - Vangelis [Égypte, Kenya]
- Blood Diamond - James Newton Howard [Kenya]
- Bram Stoker's Dracula - Wojciech Kilar
- Congo - Jerry Goldsmith [Kenya]
- Crouching Tiger, Hidden Dragon - Tan Dun [Chine]
- Dead Space - Jason Graves
- Dead Space 2 - Jason Graves
- Gattaca - Michael Nyman [Londres]
- Les Rivières pourpres - Bruno Coulais
- Let Me In - Michael Giacchino
- Memoirs of a Geisha - John Williams [Chine]
- Mesrine - Marco Beltrami & Marcus Trumpp
- Prince of Persia : The Forgotten Sands - Steve Jablonsky & Penka Kouneva [Égypte]
- Prince Of Persia : The Sands Of Time - Harry Gregson-Williams [Égypte]
- Ravenous - Damon Albarn & Michael Nyman
- Road to Perdition - Thomas Newman [États-Unis, Londres]
- Shanghai - Klaus Badelt [Chine]
- Shutter Island - Divers artistes
- Snow Falling on Cedars - James Newton Howard [Chine]
- The Cotton Club - John Barry [États-Unis]
- The Assassination of Jesse James by the coward Robert Ford - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Egyptian - Bernard Herrmann & Alfred Newman [Égypte]
- The Exorcism of Emily Rose - Christopher Young
- The Exorcist - Divers artistes
- The Game - Howard Shore
- The Ghost and the Darkness - Jerry Goldsmith [Kenya]
- The Last Emperor - David Byrne & Ryuichi Sakamato [Chine]
- The Last Samurai - Hans Zimmer [Chine]
- The League of Extraordinary Gentlemen - Trevor Jones [Kenya, Londres]
- The Ninth Gate - Wojciech Kilar
- The Prestige - David Julyan
- The Proposition - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Road - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Shawshank Redemption - Thomas Newman [États-Unis]
- The Untouchables - Ennio Morricone [États-Unis]
- The Wolfman - Danny Elfman
- Wolf - Ennio Morricone
- Young Sherlock Holmes - Bruce Broughton [Égypte, Londres].

Musique écoutée à l'époque :

Même si cette conception n'existe pas encore en 1925, la mode musicale est aux « Roaring Twenties ». L'influence américaine sur les Années folles est considérable : le charleston et le jazz remplissent les cabarets et dancings peuplés au lendemain de la guerre par des soldats américains et anglais mais aussi par un public mondain à la recherche de toutes les nouveautés possibles.

Voici quelques exemples pour plonger vos joueurs dans l'ambiance fiévreuse des grandes soirées de l'époque :

- Trésors New Orleans (Coffret 4 CD) : Louis Armstrong, King Oliver, Sidney Bechet, Mugsy Spanier, Albert Nicholas, etc.
- Trésors du Swing (Coffret 4 CD) : Glenn Miller, Benny Goodman, Count Basie, Lionel Hampton, Artie Shaw, etc.

Le monde de 1920 à 1925

Quelques informations qui ont marqué l'Histoire

1920 : entrée en vigueur de la Prohibition aux États-Unis ; les bolcheviks assurent leur emprise sur la Russie ; lancement de la première station de radio ; commercialisation du thé en sachets ; les femmes obtiennent le droit de vote aux États-Unis.

1921 : Rorschach met au point son test « des taches d'encre » ; début de l'inflation en Allemagne ; premier reportage sportif sur la station radio KDKA ; le mot « robot » commence à être employé.

1922 : renaissance et développement du Ku Klux Klan ; l'insuline est isolée ;



première machine à timbrer les envois postaux ; en Russie, les slogans de la fête du premier mai ne font plus référence à une « révolution mondiale » ; invention du ski nautique ; Mussolini marche sur Rome.

1923 : le scandale du *Teapot Dome* ébranle l'administration Harding ; le mark allemand se stabilise ; échec d'un putsch nazi à Munich ; ouverture du tombeau de Toutankhamon ; découverte du vaccin contre la coqueluche.

1924 : invention des mouchoirs jetables et des cartons à œufs.

1925 : Wolfgang Pauli formule son principe d'exclusion ; mort de Sun Yat-sen ; des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures.

Catastrophes naturelles et autres

1920 : un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts.

1921 : un pont s'effondre à Chester, Pennsylvanie : 21 morts.

1922 : le vapeur britannique *Egypt* sombre au large de la France : 98 morts et plusieurs millions de dollars perdus sous forme d'or et de billets de banque ; le dirigeable anglais *AR-2* se brise en deux : 62 tués.

1923 : un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes ; un violent tremblement de terre suivi d'un incendie fait plus de 140 000 morts au Japon.

1924 : le vapeur *Santiago* de la Ward Line coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras : 25 disparus.

1925 : un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile : 50 disparus ; dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée ; le dirigeable américain *Shenandoah* se disloque : 14 victimes.

Mystères, crimes et découvertes scientifiques

1920 : des rayons lumineux sont émis de la surface de la Lune ; un humanoïde couvert de fourrure est abattu et photographié à la frontière entre la Colombie et le Venezuela.

1921 : des millions de grenouilles minuscules apparaissent dans le nord de Londres ; plus d'une douzaine de navires disparaissent au cours de

Éclipses

Dates des éclipses et zone d'effet

29 juin 1927 :	Grande-Bretagne, Scandinavie extrême, nord-est de la Sibérie, les Aléoutiennes.
8-9 mai 1928 :	Sud-Est asiatique, centre du Pacifique et Philippines.
19 mai 1928 :	Atlantique Sud.
28 avril 1930 :	nord de la Californie, Oregon, Idaho, Nevada, Utah occidental (début de l'éclipse : 10h49, heure du Pacifique).
21-22 oct1930 :	Pacifique Sud.

Calendrier lunaire en 1925

Nouvelle lune	Premier quartier	Pleine lune	Dernier quartier
	1er janvier	10 janvier	17 janvier
24 janvier	31 janvier	08 février	16 février
23 février	2 mars	10 mars	17 mars
24 mars	1er avril	09 avril	15 avril
23 avril	1er mai	08 mai	15 mai
22 mai	30 mai	06 juin	13 juin
21 juin	29 juin	06 juillet	12 juillet
20 juillet	28 juillet	04 août	11 août
19 août	27 août	02 septembre	10 septembre
18 septembre	25 septembre	02 octobre	09 octobre
17 octobre	24 octobre	31 octobre	08 novembre
16 novembre	23 novembre	30 novembre	08 décembre
15 décembre	22 décembre	30 décembre	

1924

Janvier

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Février

lu	ma	me	je	ve	sa	di
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

Mars

lu	ma	me	je	ve	sa	di
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Avril

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Mai

lu	ma	me	je	ve	sa	di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Juin

lu	ma	me	je	ve	sa	di
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Juillet

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Août

lu	ma	me	je	ve	sa	di
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Septembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octobre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Novembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Décembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

1925

Janvier

lu	ma	me	je	ve	sa	di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Février

lu	ma	me	je	ve	sa	di
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Mars

lu	ma	me	je	ve	sa	di
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Avril

lu	ma	me	je	ve	sa	di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Mai

lu	ma	me	je	ve	sa	di
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Juin

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Juillet

lu	ma	me	je	ve	sa	di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Août

lu	ma	me	je	ve	sa	di
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Septembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Octobre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Novembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Décembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

1926

Janvier

lu	ma	me	je	ve	sa	di
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Février

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Mars

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Avril

lu	ma	me	je	ve	sa	di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Mai

lu	ma	me	je	ve	sa	di
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Juin

lu	ma	me	je	ve	sa	di
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Juillet

lu	ma	me	je	ve	sa	di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Août

lu	ma	me	je	ve	sa	di
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Septembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octobre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Novembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Décembre

lu	ma	me	je	ve	sa	di
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

l'année ; Peter Grupen, un hypnotiseur pervers, est condamné pour le meurtre de deux adolescentes, en Allemagne ; la goélette *Caroll A. Derering* est retrouvée sans son équipage.

1922 : en mars, des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico, en Californie (au mois de mars) ; des habitants de Sibérie déclarent avoir rencontré plusieurs fois des mammouths ; lorsque meurt Sarah Winchester, sa maison de San Jose ne possède pas moins de 160 pièces et 10 000 fenêtres.

1923 : découverte de trois grandes collines dans le cratère d'Archimède, sur la Lune.

1924 : les traces de pas laissées par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur appareil intact, on ne retrouvera jamais les deux intrépides pilotes ; le « rayon de la mort » de Matthews est au centre de toutes les conversations, à Londres ; Fritz Haarmann, un habitant d'Hanovre, est accusé du meurtre de 27 jeunes hommes dont il aurait revendu la chair comme viande de boucherie ; Leopold et Loeb sont arrêtés après avoir tenté de commettre un crime parfait ; les tricheries de Mina Crandon, qui revendiquait le prix de médiumnité décerné par le magazine *Scientific American* sont percées à jour par Harry Houdini.

1925 : Lesser-Edale, une ville du Derbyshire (Angleterre), vit dans la terreur après la découverte d'indices laissés par un loup-garou ; le navire *S.S. Watertown* serait hanté, comme l'attestent les photographies exposées dans les bureaux new-yorkais de la Cities Service Company.

Bien maîtriser la campagne

Se procurer de l'argent partout

Qu'avez-vous dans vos poches ?

- **De la monnaie ?** Les devises locales sont le plus simple moyen pour faire des affaires. Les livres sterling et les dollars sont également acceptés par de nombreux commerçants, surtout dans les zones portuaires. Tout se complique dès qu'il s'agit de grosses transactions.
- **Un carnet de chèques ?** Cette invention française datant de 1865 ne vous servira que pour de gros achats avec des tiers de confiance aux mœurs modernes (non le commerçant du coin). Quel que soit leur degré de confiance, les créanciers rechignent généralement à accepter des chèques couverts par une banque étrangère à leur pays d'établissement.
- **Un mandat ?** C'est probablement le moyen le plus simple pour récupérer de l'argent dans un établissement bancaire à l'étranger ou dans une poste. Après demande d'un titulaire de compte, sa banque fait parvenir une somme d'argent convenue à l'adresse et au bénéficiaire désigné. Le mandat peut être réalisé par voie postale ou même télégraphique (lorsque la banque possède un établissement situé à proximité de l'adresse du bénéficiaire). Les plafonds de transferts autorisés et les délais d'acheminement sont laissés à l'appréciation du Gardien.

Formalités douanières

La plupart des pays vont vous demander de présenter un papier officiel justifiant votre nationalité en entrant sur leur territoire : aux États-Unis un passeport ou certificat d'identité, au Royaume-Uni ou en Australie « tout passeport en sa possession » ou, le cas échéant, faire preuve de sa nationalité britannique en fournissant tout document officiel justifiant sa qualité de sujet britannique, en France et en Allemagne une « carte d'identité », comme en Italie.

Les bagages en soute ne sont généralement pas fouillés. Il suffit de ne pas avoir d'arme dans son sac à main ! Les animaux peuvent rester en quarantaine selon le zèle du douanier.

Communications en voyage

Il n'existe aucun service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville (parfois plusieurs levées par jour) et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures ; l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible.

En croisière, grâce aux antennes sur les navires les plus modernes, de la « Silent Room », on peut communiquer avec la terre à des distances maximum tournant

autour de 200 milles soit environ 300 km. Et le plus souvent, on réserve ce canal pour les communications importantes. Sinon… il faut attendre la prochaine escale !

Les bagages

Limitez la quantité de matériel transporté par les investigateurs. Obligez-les à établir des priorités. Cette copie du *Necronomicon* ne peut être à la fois en sécurité à Boston et à disposition à Mombasa. Les huit tonnes de la Main d'Ormumu (100 % efficaces contre les vampires de feu – trop beau pour être vrai), ne seront acceptées dans aucun compartiment passager. Si quelqu'un oublie son pardessus à Londres, des jets de dés devront vérifier qu'il arrive bien à réprimer ses éternuements pendant ses sorties nocturnes dans le Derbyshire.

Si les investigateurs fuient un pays en oubliant leurs bagages derrière eux, faites le point sur ce qui leur manque et ce qui leur reste. Alors que vieux livres et pardessus n'intéresseront pas nécessairement les douaniers, les antiquités et objets d'art, les bijoux et métaux précieux, les drogues, les fusils ou autres armes retiendront toute leur attention. Les voyageurs doivent se plier aux lois des États visités ou trouver le moyen de passer outre. N'encouragez pas les activités illégales. Condamnés ou expulsés, les investigateurs se forgent une mauvaise réputation qui les précède à la frontière suivante.

Les coûts

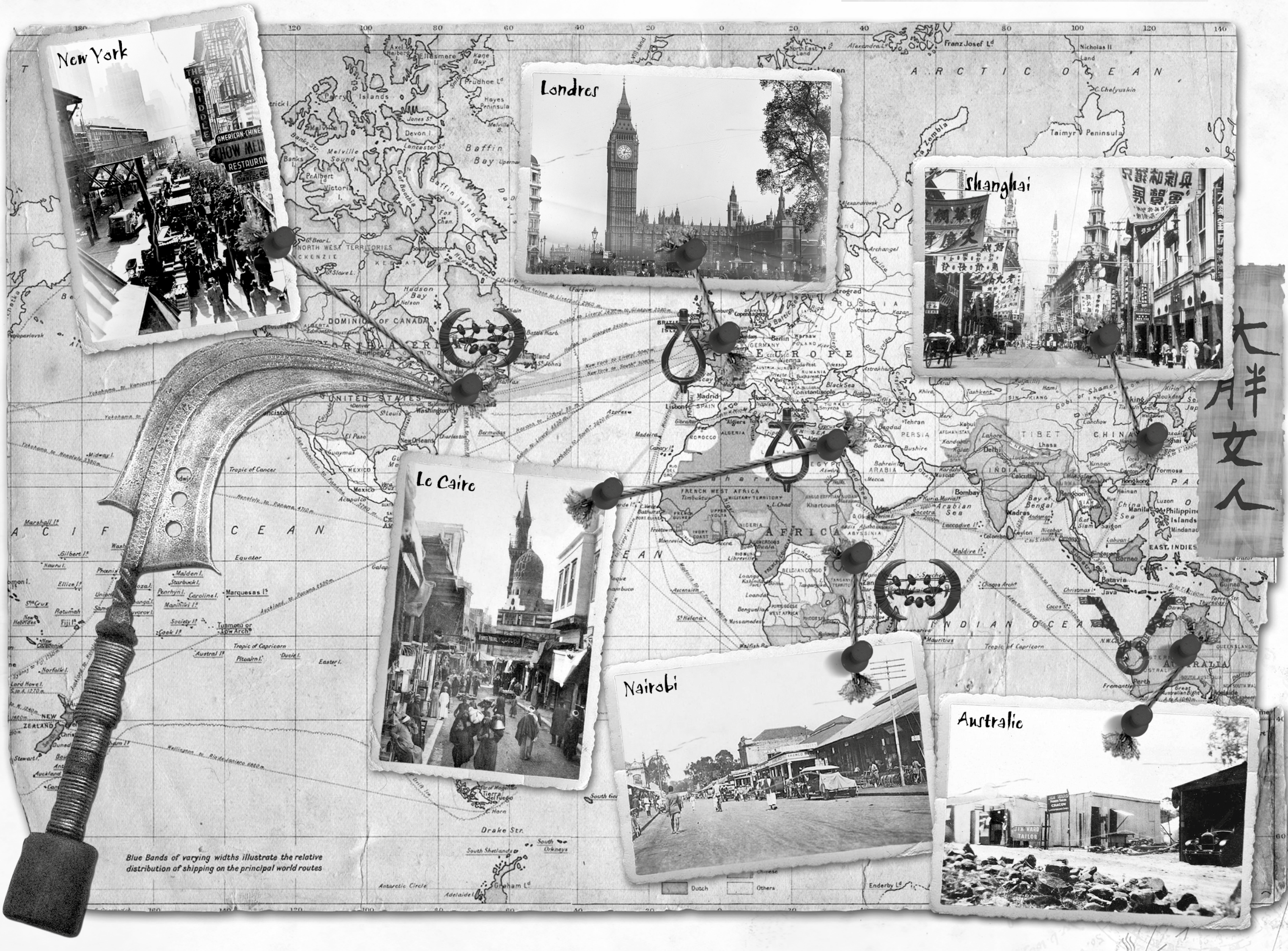
Les voyages ne sont pas payables par chèque ou carte de crédit. Les notes doivent être acquittées au comptant dans la monnaie du pays, même si des lettres de crédit peuvent permettre aux investigateurs de retirer des fonds auprès des banques. S'ils négligent les précautions d'usage, n'hésitez pas à les réduire à la mendicité. Si vous êtes un Gardien au cœur tendre, vous concéderez l'existence d'une boutique de prêts sur gages tenue par un usurier impitoyable. La livre britannique est la monnaie la plus internationale qui soit, mais elle n'est pas pour autant nécessairement accueillie avec joie par tous les commerçants étrangers, même en Égypte, en Australie ou à Shanghai. Elle est bien sûr acceptée au Kenya. Les porteurs de papier-monnaie britannique risquent de se voir imposer des taux de change très défavorables. Les pièces d'or ou d'argent sont, en revanche, toujours bien reçues et le change peut alors devenir très intéressant.

Cas particulier : Shanghai

- **Transsibérien :** visa soviétique obligatoire.
- **De New York :** train pour Chicago, changement pour San Francisco, bateau jusqu'à Honolulu avant de gagner Manille ou Yokohama, puis nouveau bateau vers Shanghai.
- **D'Europe ou d'Afrique :** escale à Singapour et Hong Kong.
- **Des investigateurs désargentés** penseront peut-être à quitter Londres clandestinement sur le *Vent d'Ivoire*.

Décalage horaire

New York :	-6 : 00
Londres :	-1 : 00
Paris :	0 : 00
Le Caire :	0 : 00
Nairobi :	+1 : 00
Shanghai :	+6 : 00
Perth :	+6 : 00
Adélaïde :	+7 : 00
Darwin :	+7 : 00
Sydney :	+8 : 00
Brisbane :	+8 : 00
Melbourne :	+8 : 00



Les voyages, c'est la santé

	New York	Londres	Le Caire	Nairobi	Australie	Shanghai
Langue	Anglais (US)	Anglais	Égyptien	Swahili	Anglais (AU)	Mandarin
Monnaie	Dollar US	Livre sterling	Livre égyptienne	Shilling kenyan	Dollar australien	Yuan
Religion	Protestantisme Catholicisme	Protestantisme	Islam	Islam	Protestantisme Catholicisme	Bouddhisme Taoïsme

Cas particulier : le Kenya

Ne disposant pas d'un dirigeable, les investigateurs arriveront certainement au Kenya par la mer.

- Plusieurs compagnies maritimes desservent Mombasa ; la ligne britannique Baffrey est une des plus fiables. Au départ de Port-Saïd, les navires franchissent le canal de Suez et s'arrêtent plusieurs jours à Aden.
- Ceux qui arrivent de Shanghai font escale à Hong Kong, Singapour, Ceylan, Bombay et parfois Aden avant d'arriver à Mombasa.
- Ceux qui arrivent de Londres ou New York font d'abord escale à Freetown, puis toute une semaine au Cap et enfin une nuit à Durban.
- Les investigateurs pourraient, bien sûr, remonter le Nil Blanc par le Soudan, mais il leur faudrait franchir à l'aveuglette 5 000 kilomètres de désert et de marais infestés de maladies. Les survivants atteindraient directement Nairobi après six mois de marche héroïque (de leur côté, le Nil Bleu et ses cataractes sont impraticables).
- En cas de fuite précipitée, il serait même envisageable qu'ils prennent place au sein d'une caravane de Bédouins.

Transports maritimes

Durées (en jours)

Nyarlathotep devant être contré par les joueurs dans un délai défini, le temps mis pour aller d'un point A à un point B devient important. Si vous désirez tenir compte du temps qui s'écoule, appuyez-vous sur le tableau qui suit.

Ce tableau regroupe les six ports importants des *Masques de Nyarlathotep* et les temps de voyage en jours (24 heures) entre deux ports. Ces durées supposent des conditions favorables et des trajets directs. Elles ne tiennent pas compte des éventuelles escales de ravitaillement ou réparations, ni des correspondances. Si de tels détails vous intéressent, vous pouvez facilement ajouter trois jours par escale. Par exemple, il n'est pas facile de trouver à Southampton un navire en partance pour Mombasa – il faudra certainement trouver une correspondance à Port-Saïd ou Aden.

La durée des voyages est nécessairement approximative. Elle correspond à un bon paquebot (vitesse supérieure à 21 nœuds), dans de bonnes conditions de navigation. Une forte tempête peut allonger un trajet de plusieurs jours. Par exemple, de mars à juin, pendant la mousson, les typhons sont fréquents dans tout l'océan Indien et les Indes orientales (Indonésie). De même, les tempêtes hivernales peuvent sérieusement affecter le trafic de l'Atlantique Nord ou du Pacifique Nord. Si les investigateurs doivent embarquer sur un cargo ou un « tramp » (s'ils doivent fuir en pleine nuit), ils peuvent s'attendre à voir leur traversée durer des jours, voire des semaines. (Un tramp est un navire de marchandises en vrac n'ayant pas de ligne régulière, allant de port en port pour charger des cargaisons.)

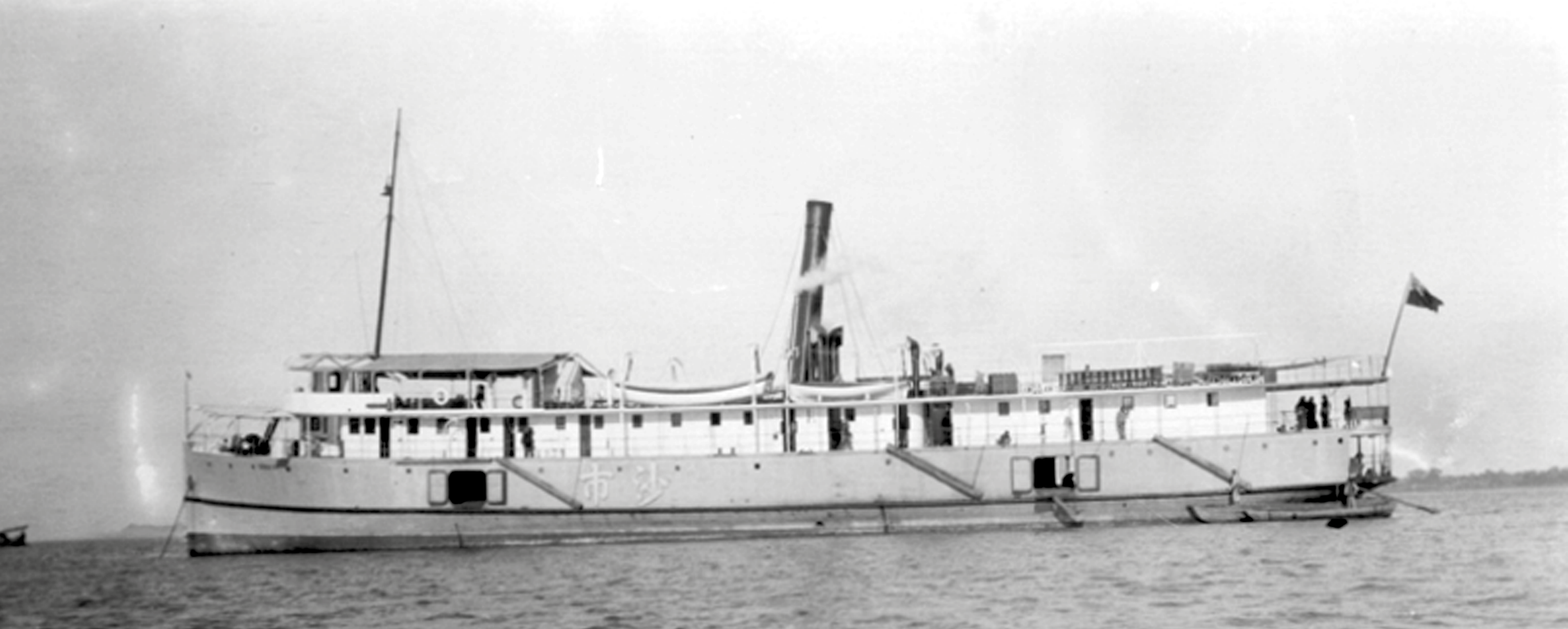
Remarques

Londres est desservie par les ports de Liverpool et Southampton ; des trains express permettent alors de rejoindre la capitale. Port Hedland peut remplacer Darwin sans que cela change les durées indiquées.

Coûts

Le prix des billets est très variable et dépend généralement de facteurs qui n'apporteraient rien à la campagne. Dans le cadre du jeu, une formule simple permettra de le déterminer.

- **Prix d'un aller simple en première classe sur un paquebot :** multipliez le nombre de jours de traversée par 30 $. Le trajet New York-Londres coûte 120 $, Londres-Le Caire 90 $, etc.



- **Prix d'un aller simple en troisième classe sur un paquebot :** multipliez le nombre de jours de traversée par 9 $. Le trajet New York-Londres coûte 36 $, Londres-Le Caire 27 $, etc.

Extrapolez les tarifs de la deuxième classe ou de la classe touristique. Les paquebots étagent généralement les diverses classes. Les cargos et les « tramps » n'en offrent généralement qu'une seule, quand ils acceptent des passagers. Certains cargos transportent ainsi des troisièmes classes alors que ce n'est pas le cas des grands paquebots de luxe.

Cargos et « tramps »

Si les joueurs optent pour ce type de navires, plus lents, les investigateurs peuvent s'attendre à payer beaucoup moins que sur les paquebots. Le tarif exact est laissé à votre discrétion et aux tests de Négociation des joueurs. D'une manière générale, considérez que le capitaine d'un cargo qui assure une ligne régulière demande le tiers ou la moitié d'un billet de première classe, mais accepte de marchander le prix. Le capitaine d'un « tramp » peut commencer au même niveau, mais il sera beaucoup plus facile de négocier une forte réduction. Certains pourraient même accepter gratuitement des mousses supplémentaires, pourvu qu'ils soient prêts à travailler dur.

La distance qu'un paquebot couvre en quelques jours et qu'un cargo lancé à 8 nœuds négocie en deux semaines peut correspondre à six semaines, voire deux mois, d'errances d'un « tramp ». Les dates de départ des cargos réguliers sont fixées à l'avance, de sorte que les expéditeurs de marchandises savent quand le vaisseau fait route vers le port de destination. Sur un « tramp », le prix est moindre pour un même chargement, mais il navigue au gré de son capitaine/propriétaire. Ce type de navire peut changer de route, faire un détour ou une halte imprévue, s'arrêter n'importe où entre son port de départ et celui d'arrivée, visiter des trous perdus en quête de cargaisons, accepter des chargements douteux, des animaux vivants ou des produits chimiques dangereux, uniquement guidé par l'expérience, la ruse et l'instinct de son capitaine. Si un capitaine de « tramp » tombe sur un port où il n'arrive pas à trouver du fret, il peut très bien renvoyer ses officiers et son équipage et attendre des jours meilleurs.

Temps de voyage

	NY	SOU	PS	MOM	DAR	SH
New York (NY)	-	4	8	12	21	25
Southampton (SOU)	4	-	3	7	16	20
Port Saïd (PS)	8	3	-	3	12	16
Mombasa (MOM)	12	7	3	-	8	12
Darwin (DAR)	21	16	12	8	-	3
Shanghai (SH)	25	20	16	12	3	-

The Britannic

Longueur : 903 pieds (275,8 m).

Largeur : 94 pieds (28,7 m).

Tonnage : 48 158 tonnes.

Vitesse : 21 nœuds.

Date de lancement : 26 février 1914.

The Statendam/Justicia

Longueur : 776 pieds (237 m).

Largeur : 86 pieds (26,3 m).

Tonnage : 32 234 tonnes.

Vitesse : 18 nœuds.

Passagers : 3 430.

The Arundel Castle

Longueur : 661 pieds (201,90 m).

Largeur : 72 pieds (22 m).

Tonnage : 18 980 tonnes.

Vitesse : 17 nœuds.

Passagers : 1 170.

Le Paris

Longueur : 764 pieds (233,40 m).

Largeur : 85 pieds (26 m).

Tonnage : 34 569 tonnes.

Vitesse : 22 nœuds.

The Windsor Castle

Longueur : 661 pieds (201,90 m).

Largeur : 72,5 pieds (22,20 m).

Tonnage : 18 967 tonnes.

Vitesse : 17 nœuds.

Passagers : 870.

Bismarck/Majestic

Longueur : 955,8 pieds (291,90 m).

Largeur : 100,1 pieds (30,60 m). Tonnage : 56 551 tonnes.

Vitesse : 23,5 nœuds.

Passagers : 2 145.

Prinz Friedrich Wilhelm - Tirpitz

Empress of China - Empress of Australia

Longueur : 589,8 pieds (179,76 m).

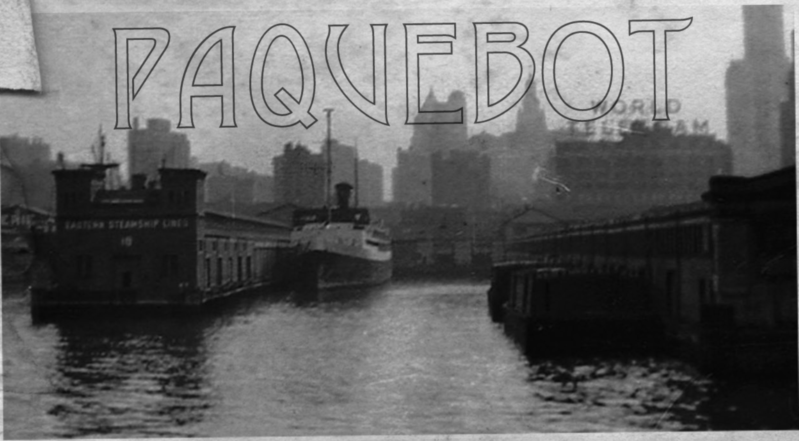
Largeur : 75,2 pieds (22,91 m).

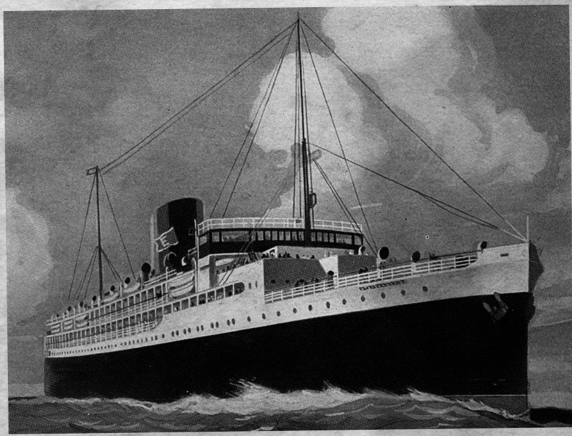
Tonnage : 21 498 tonnes.

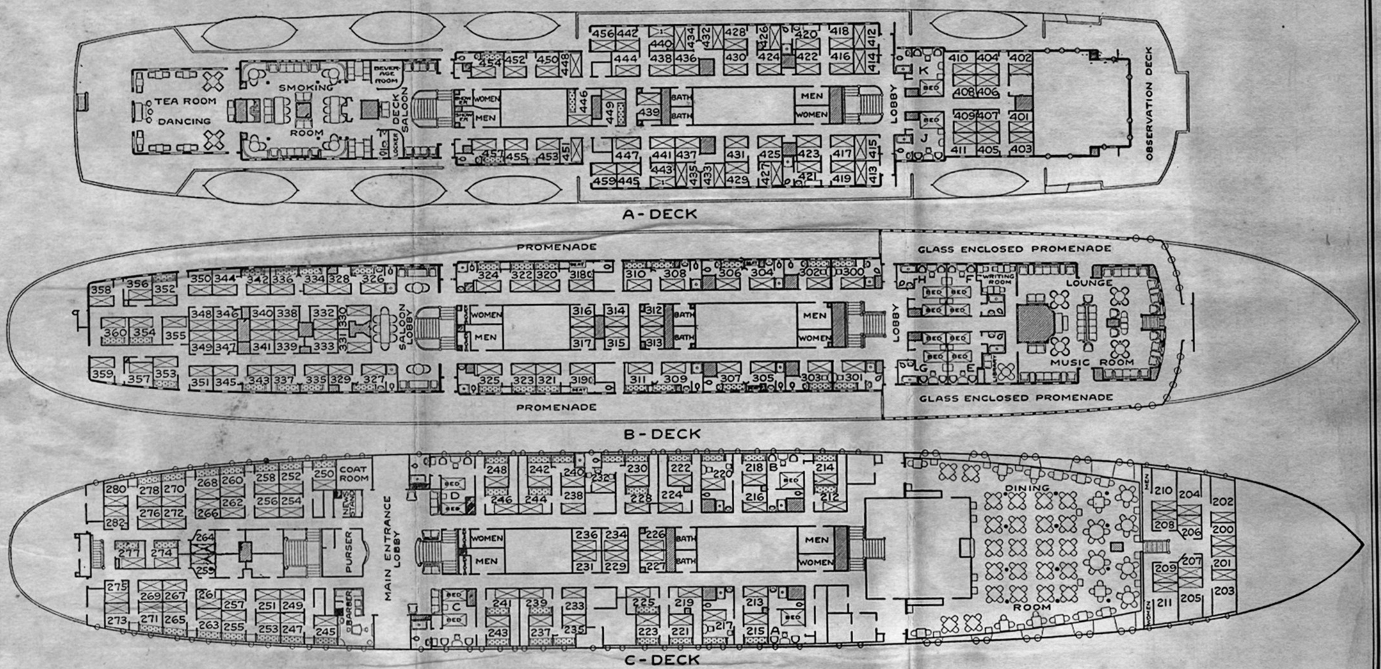
Vitesse : 16,5 nœuds.

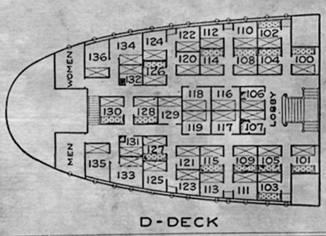
Passagers : 1 975.

Les grands liners en 1925





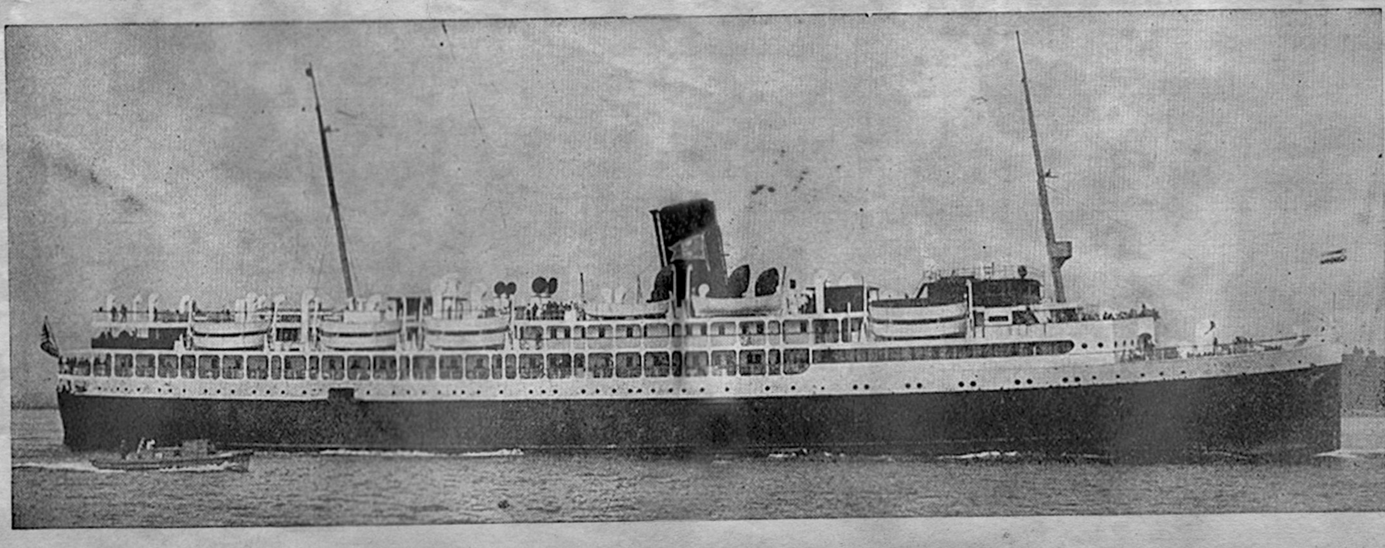




General dimensions and particulars of the steel, oil-burning, twin-screw, ocean steamships "Yarmouth" and "Evangeline"

Length overall . . . . . 378 ft.
Breadth . . . . 55 ft.
Depth . . . . 29 ft.

Load draft . . . . . . 18 ft.
Displacement tonnage . 7000
Sleeping space in staterooms for 750 passengers



Les grands liners à vapeur

Note : *1 nœud = 1,85 km/h.*

Les divers cargos et paquebots suivants peuvent emmener les investigateurs aux quatre coins du monde pendant la campagne des *Masques de Nyarlathotep* : le *Laurentides*, un transatlantique sous pavillon britannique ; le *Snohomish*, un navire marchand américain pouvant accueillir des passagers ; le *Vent d'Ivoire*, un navire marchand du culte qui fait la navette entre Londres et la Chine ; et l'*Inéluctable*, un vieux paquebot assurant la liaison Grande-Bretagne-Inde.

Compagnies desservant l'Égypte (par ordre décroissant de luxe et de fréquence)

De Londres à Port-Saïd :

- Pacific and Orient Line (P&O) (chaque vendredi)
- Orient Line (un samedi sur deux)
- Nippon Yusen Kaisha (chaque quinzaine)
- British India Steam Navigation Co. (trois ou quatre fois par mois)
- Union Castle Line (tous les mois).

De Londres à Alexandrie :

- Prince Line (toutes les trois semaines).

De New York à Alexandrie puis Port-Saïd :

- White Star Line (tous les mois)
- Ellerman & Bucknall Steamship Company (tous les mois)
- Fabre Line (tous les mois par Boston et Providence).

Des ports de la Méditerranée à Alexandrie :

- Sitmar Steamship Company (deux fois par semaine avec le SS Ausonia et le SS Esperia à partir de Gênes, Naples et Syracuse)
- Prince Line (hebdomadaire, ligne directe de Constantinople à Alexandrie)
- Khedivial Mail Company (chaque quinzaine, de Constantinople à Port-Saïd avec des escales à chaque ville, même mineure)

Tous les navires au départ de Londres et New York font escale à Marseille et Gibraltar ; la Fabre Line s'arrête aussi à Constantinople.



Transports aériens

Au milieu des années 1920, les lignes aériennes intercontinentales n'existent pas. Les avions qui arrivent à traverser l'Atlantique Nord font les gros titres.

Par contre, pour les déplacements nationaux, quoi de mieux qu'une petite balade à bord de ces petits bijoux volants (pour la durée des trajets, prendre 2/3 de la vitesse maxi × distance à parcourir).

Mettre les voyagesà profit

Amélioration de la Santé mentale

Les médecins des années 1920 prescrivaient souvent à leurs patients des voyages sur l'océan et c'est une excellente idée pour cette campagne. S'il ne se produit aucune aventure sur le bateau ou si l'investigateur ne s'en soucie pas, accordez une augmentation automatique de 1D4-1 points de SAN.

« Et si mon joueur a développé une phobie de l'eau ou de l'altitude ? Hein ? »

La drogue ! Une bonne solution, qu'elle vienne de lui, d'un médecin ou de ses sympathiques camarades, peut être de le calmer au haschisch ou autre « décontractant » durant la durée des transports. De là à ce qu'il se calfeutre toute la journée dans sa cabine transformée en camp retranché pour ne sortir que la nuit sur le pont… ne serait-ce pas une superbe opportunité de scénario connexe ? « Un vampire sur le *Britannic* ! » Et puis, même si c'est à des fins thérapeutiques, il devra s'approvisionner. Vous avez justement préparé un petit coin discret dans un quartier de la ville avec un revendeur des plus « couleur locale » ? Ça tombe bien !



Augmentations mineures d'une compétence

Dans le cadre de cette aventure, chaque investigateur pourrait bénéficier des règles d'entraînement telles que décrites dans le *Manuel du Gardien,* p. 86, lors des traversées en paquebot, même si leur durée est plus courte que celle indiquée dans les règles. Suivent quelques exemples d'activités qui pourraient rapporter à l'investigateur qui s'y consacre un test d'expérience, comme s'il avait reçu une croix. Autrement dit, il lance les dés et gagne 1D10 points de compétence si le résultat est supérieur à son niveau actuel.

- Une pratique quotidienne du tir au pigeon d'argile donne une chance d'augmenter la compétence Fusils.
- Un entraînement quotidien au sabre donne une chance d'augmenter la compétence Épées.
- S'entraîner tous les jours avec une arme de poing dans l'entrepont donne une chance d'augmenter l'arme choisie.
- Une pratique quotidienne de la gymnastique donne une chance d'augmenter l'Esquive.
- La natation pratiquée tous les jours donne une chance d'augmenter la compétence Nager (s'il y a une piscine).
- Pratiquer la lutte ou de la boxe tous les jours donne une chance d'augmenter la compétence Corps à corps.
- Les investigateurs qui voyagent en première classe peuvent aussi améliorer leur Crédit.. Cela suppose des contacts quotidiens au bar, nombre de parties de cartes et longs échanges de potins.
- Si la compétence Occultisme, Pilotage (bateau) ou Langues d'un investigateur est inférieure ou égale à 10 %, il peut en augmenter une. Sur un grand navire, le bureau du commissaire de bord organise certainement des cours pour distraire les passagers. Chacune des langues suivantes a 50 % de chances d'être proposée : allemand, arabe, espagnol, français, hindi et italien. Chacune des langues suivantes, si cela est plausible, a 25 % de chances d'être prévue : bengali, cantonais, grec, japonais, latin, mandarin, néerlandais, parsi, polonais, russe, suédois, turc ou urdu. D'autres langues modernes ont 10 % de chances d'être proposées, à votre convenance.

Les sessions de langue sont, en fait, de longues conversations avec un passager qui s'ennuie, mais cet exercice quotidien peut avoir son utilité. Un test réussi sous INT permet d'en apprendre suffisamment pour que cela

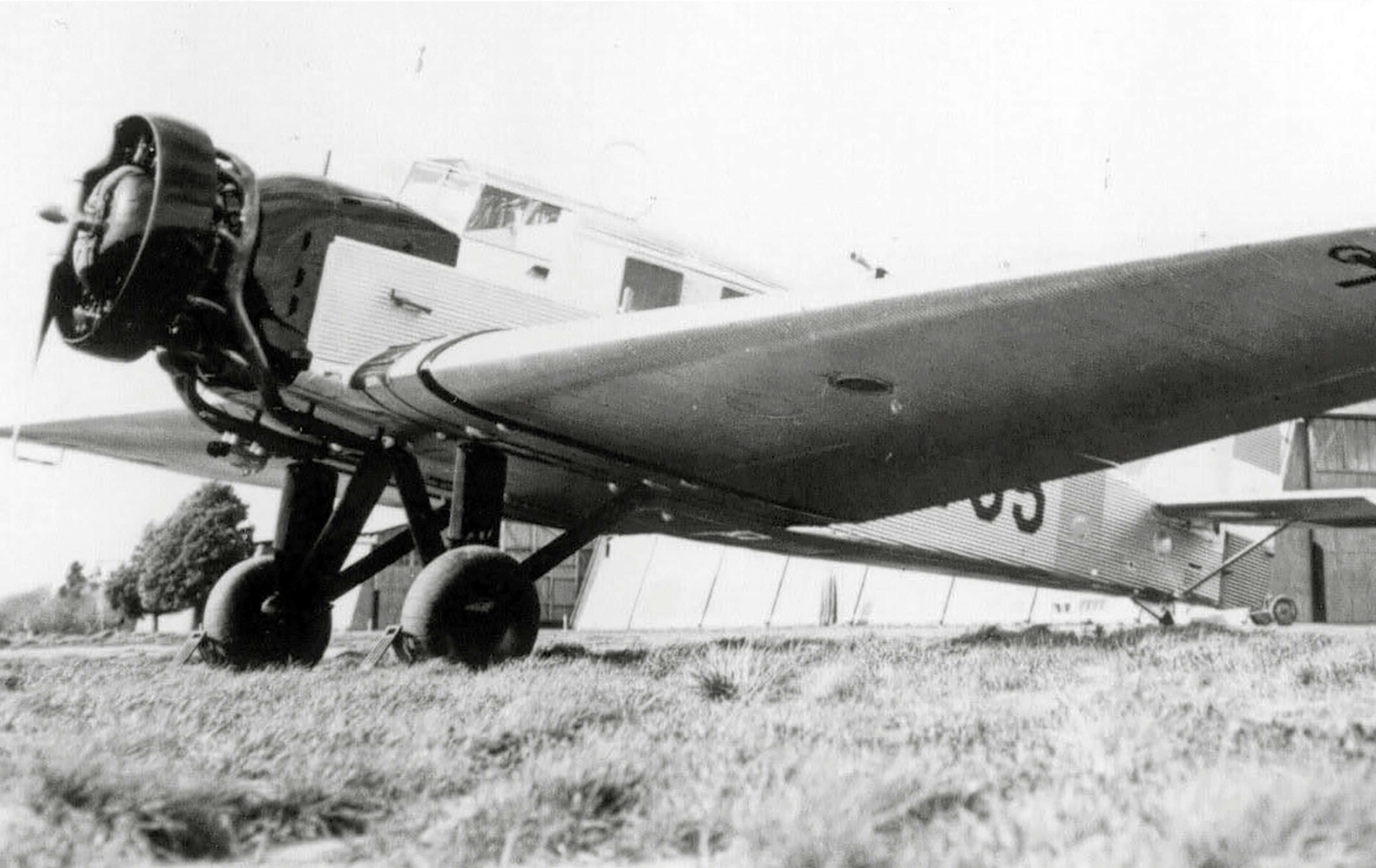
Modèles d'avion en 1925

FARMAN F-60 GOLIATH
Vitesse maxi : 120 km/h.
Autonomie : 400 km.
Équipage : 2.
Passagers/Fret : 12 ou 180 kg.

JUNKERS F-13
Vitesse maxi : 140 km/h.
Autonomie :560 km.
Équipage : 2.
Passagers/Fret : 4 ou 319 kg.

DORNIER Do J Wal
Vitesse maxi : 140 km/h.
Autonomie : 2 200 km.
Équipage : 2.
Passagers/Fret : 14 ou 1 120 kg.

FOKKER F.VIIa
Vitesse maxi : 190 km/h.
Autonomie : 2 575 km.
Équipage : 2.
Passagers/Fret : 8 ou 870 kg.

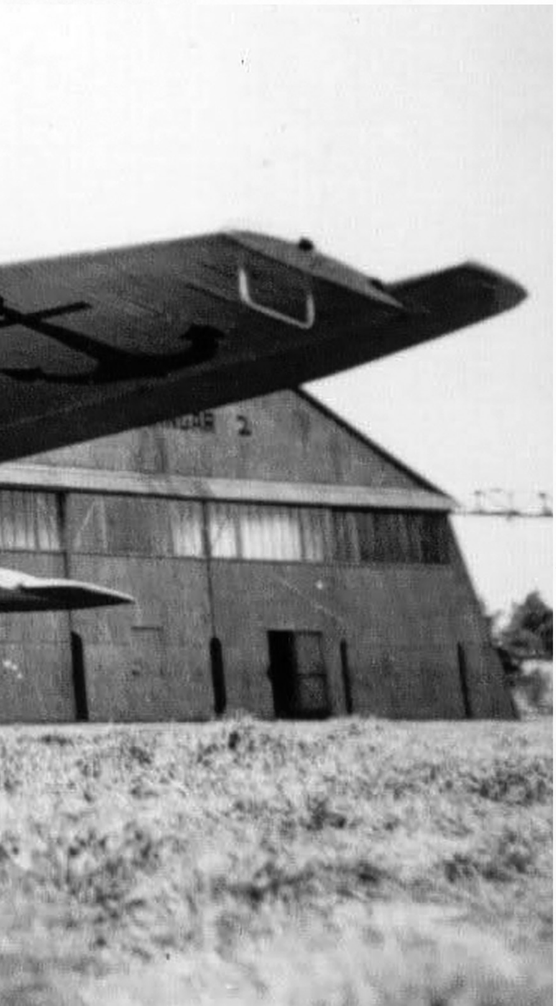


mérite d'être noté. Les leçons d'Occultisme seront assurées par un théosophe ou quelque autre érudit de l'au-delà. Les cours de Pilotage (bateau) sont donnés en privé par un officier du navire, en échange d'une somme convenue.

Il est aussi possible d'améliorer quelques compétences à bord d'un cargo acceptant des passagers :

- **Conduite**
- **Pilotage (bateau)** si elle est inférieure ou égale à 10 %.
- **Langue dominante** de l'équipage si la compétence de l'investigateur est inférieure ou égale à 10 %.

Les compétences hautement intellectuelles nécessitent la transmission d'un savoir plus important ; le temps d'un voyage ne peut alors suffire.



Rencontre de personnages non joueurs

Les joueurs peuvent aussi être amenés à rencontrer des personnes ayant la même destination qu'eux. Aussi, suivant leur comportement et l'importance que vous souhaitez donner à ces rencontres, ils pourront bénéficier de précieux conseils ou de fausses informations.

Si vous parvenez à donner de la profondeur à ces personnages, n'hésitez pas à les transformer en simples passants par la suite. Ceci apportera une part de réalisme à ces voyages et renforcera l'intérêt des investigateurs.

Et si l'on croise des adorateurs ?

Selon le niveau de difficulté que vous jugerez nécessaire et pour éviter le passage rapide sur les longs trajets en mer ou en Zeppelin par exemple, à partir d'un certain stade, votre équipe risque de commencer à éveiller des soupçons chez les adorateurs de tout culte et toute nationalité. Des mesures vont sans doute être prises, graduelles, pour savoir si cette menace est réelle ou non.

- Cette impression d'être constamment suivis ne les gêne pas ? Et être interpellé par son nom par un marchand ambulant non plus ? *« Mais sidi, mon cousin travaille pour les grandes compagnies maritimes. Il était dans ton bateau… »*
- Qu'a bien pu dire le marchand avec qui ils viennent de discuter pour que son serviteur ait décampé si rapidement ?
- C'est étrange, mais on aurait comme l'impression que leurs valises ont été ouvertes dans les cales du bateau. À ce sujet, une idée est de demander, avant chaque voyage, quels objets potentiellement de valeur ou dangereux votre équipe emporte, dans les bagages à main et dans la cale.
- Est-ce bien la première fois qu'ils voient ce steward venu vérifier l'eau des fleurs dans leur cabine ?

Si les choses devaient (et elles le doivent) devenir un peu plus concrètes et viriles, des personnages comme les envoyés des frères Singh vont savoir mettre du piment dans ces journées interminables passées accoudés au bastingage.

Ceci s'inscrit bien sûr dans la continuité de la Brigade légère de Gavigan décrite dans le chapitre anglais page 23.



Prénoms masculins kikuyu :

Gacoki Gakere Gakuru Gatete Gathee Gathii Gatimu Gethii Gichimu Gichinga Gicicio Gikuyu Githinji Gitonga Hiuhu Ikinya Iregi Irungu Ita Itimu Jomo Kabochi Kagai Kagunda Kahiga Kairu Kamau Kanja Kanoro Karani Karega Kariuki Kiambiroiro Kianjahe Kiano Kianyandaarwa Kiara Kihara Kihiga Kimathi Kimotho Kinoro Kinyua Kioi Kirimi Kirinyaga Kithingi Koigi Kuguru Macaria Maina Maitho Mangara Mathaathi Matu Maundu Mbogo Mbui Miano Migwi Mokabi Mugendi Mugi Mugo Muiru Muiruri Mukanda Mukiri Mukuru Munene Munoru Muraguri Murathi Muraya Muriithi Murimi Muriu Muriuki Muroki Muruthi Mutahi Mutegi Mutemi Muthee Muthemba Muthengi Mutheru Muthomi Muthuri Mutira Mutiri Mutitu Mutonyi Mutua Muturi Muugi Mwangi Mwara Mwarania Mwaria Mwenda Mwenja Ndegwa Ndemi Nderitu Nderu Ndonye Ndwiga Nganga Ngare Ngigi Ngumo Njama Njata Njau Njenga Njiraini Njiru Njogu Njora Njoroge Njururi Nyaga Nyamu Nyoike Riitho Ruguru Ruhiu Runo Waithaka Waitimu Waiyaki Wamai Wamugunda Wamwara Wangombe Wangondu Waruhiu Warui Waweru

Prénoms féminins kikuyu :

Gathoni Gathoni Jata Kioni Kioni Magiri Makena Mukami Mukami Mukondi Mukondi Mumbi Mumbi Murigo Murigo Murugi Murugi Muthoni Muthoni Nduta Ngendo Ngendo Ngina Njeri Njoki Njoki Nyaguthii Nyaguthii Nyakio Nyakio Nyambura Nyambura Nyawira Nyawira Nyokabi Nyokabi Waceera Wairimu Waitherero Waithira Wakiuru Wambui Wamuhu Wamuiru Wamweru Wangai Wangari Wangera Wangu Wanja Wanjeri Wanjiku Wanjira Wanjiru Wokabi

Noms et prénoms anglo-saxons masculins (US) :

Ed Waugh. Doris Ryder. Billy Wallace. Morton Cromwell. Junior Abee. Isidro Andras. Graham Barger. Isiah Schacherer. Calvin Farrow. Herman Eggleston. Shelby Naquin. Felix Erickson. Loyal Pullen. Walter Pepper. Anastacio Donatelli. Israel Dalpiaz. Finis Aigner. Karl Darnell. Hoover Epperson. Dale Burghart. Roderick Jolly. Jon Acevedo. Jeff Adami. Morris Matos. Bryce Maben. Orlando Devine. Miguel Trial. Ned Baez. Quinton Stein. Otho Bosh. Omer Brinson. Dennis Read. Jason Calhoun. Preston Hinkle. Vaughn Sorenson. Nicholas Elder. Hazel May. Marvin Covington. Ivan Milton. German Ross. Odie Dier. Louie Levy. Harding Cross. Hunter Treloar. Llewellyn Dunlap. Foster Meier. Marshall Mounsey. Leroy Orr. Jorge Fawbush. Emmet Hall. Major Lisby. Harrison Lacy. Wylie Tschanz. Thomas Motley. Ewell Bein. Lon Ralston. Thurman Reaves. Michael Killian. Lacy Flanagan. Alejandro Pettibone. Hosea Gooch. Doyle Padilla. Roman Dickens. Boyce Reindl. Mason Riggs. Terrence Brower. Herbert Mays. Benito Gilliland. Ray Mccamey. Nelson Downey. Brady Watwood. Arther Dowling. Adolfo Blanton. Dudley Christiansen. Jesse Noecker. Richard Prestwich. Daniel Atchinson. Julius Cloud. Kent Skaggs. Shelton Ruth. Paul Abrams. Harvey Poirier. Rudy Meadows. Ellwood Scroggins. Delmer Damewood. Porfirio Luetkemeyer. Gaetano Rowan. Merl Needles. Orval Ornelas. Bertrand Leon. Joe Mcvea. Gale Salter. Laurel Sneed. Eugenio Minton. Anselmo Kinsel. Sidney Hairston. Early Bertucci. Gilberto Green. Coy Flegle. Freddy Ayres

Noms et prénoms anglo-saxons féminins (US) :

Martha Verdejo. Clara Geiger. Dona Pepper. Isabell McKamey. Angelita Scruggs. Blanch Foss. Dixie Sims. Candida Aumick. Marion Salas. Queen Breck. Jean Washburn. Emilie Madeiros. Natalia Hynson. Hulda Nowak. Nona Fraley. Shirley Leach. Bonnie Volkmann. Addie Camilleri. Ina Enriquez. Rubie Quaid. Leona Cummins. Pauline Figueroa. Elsa Izaguirre. Priscilla Girard. Ethel Baughman. Olivia Duffy. Ester Livingston. Jayne Hadley. Millicent Atkins. Mollie Mohr. Loretta Margulies. Cristina Beam. Janie Flaherty. Iona Burleson. Katherine Krey. Patsy Murray. Ray Boyce. Mona Zawislak. Anastasia Coates. Carmen Hitchcock. Concepcion Knight. Ethelyn Blanco. Nancy Jansen. Marlys Seward. Georgianna Fry. Santa Juarez. Ardith Schneider. Bette Booth. Juno Thronson. Birdie Grieb. Lucinda Hancock. Alda Meador. Noreen Koenig. Sallie Cohen. Velma Oelke. Cecil Booker. Violet Maines. Virgie Brugh. Marianne Spicer. Iris Inman. Ima Duggan. Olga Wakefield. Judith Redding. Pearline Pineda. Cecilia Cochran. Sophie Gold. Yvonne Villanueva. Rebecca Maldonado. Joan Naquin. Rosanna Mattingly. Cathryn Coffelt. Myrle Francisco. Camilla Spence. Vincenza Bloom. Augusta Ragsdale. Rose Tompkins. James Melendez. Roslyn Doran. Nathalie Abreu. Billie Rivett. Ossie Whitlock. Vera Busch. Catalina Beaver. Joanna Craven. Opal Franks. Mavis Arsenault. Rosalia English. Lillie Meier. Elma Sheppard. Victoria Kettel. Nella Hanley. Lora McCall. Kate Felton. Angelina Sullivan. Mamie Gatlin. Eleanora Bryant. Laurel Clements. Verlie Pickering. Aurea Winkler

Noms et prénoms anglo-saxons masculins :

Florencio Fischbach. Don McClenon. Harley Yazzie. Mark Barth. Dillard Sharpe. Coy Faulkner. Fritz Hickey. Ronald Anaya. Arther Jeanbaptiste. Ernie Cocco. Waymon Elling. Elbert Alonso. Maynard Yang. Earl Betts. Ivan Granger. Eloy Raines. Delbert Housand. Alan Dennis. Rex Feldman. Domenick Hardison. Sydney Bowser. Marcos Cortez. Enrique Bowling. Lemuel Kosak. Terrence Cauley. Alexander Madrid. Maxie French. Guillermo Haslem. Jason Faulk. Norbert Emswiler. Mark Solomon. Royce Baughman. Hermon Kent. Ned Lanier. Jonah Kai. Irvin Oelke. Jake Madeiros. Rogelio Kerekes. Reynold Ervin. Ulysses Whittaker. Francis Luick. Felix Sullivan. Jon Morin. Ramiro Rodrigues. Taylor Ernst. Eldon Munson. Llewellyn Malone. Jerry Chang. Gene Moreles. Alphonse Luke. Rolland Heck. Ben Hahn. Denzil Worthington. Rudolf Swift. Jacob Colon. Dominic Baca. Palmer Lefler. Lamar Cranfill. Alberto Misiewicz. Alfredo Bostic. Daniel Kinney. Raymon Gruber. Hamilton Webber. Monte Estrada. Abraham Girard. Cyril Mixon. Eduardo Becker. Wilford Kluttz. Laverne Trujillo. Watson Ivy. Ellis Guthrie. Dale Billingsley. Jacky Moench. Maria Branch. Wesley Hanway. Emmit Esposito. Leroy Scroggin. Jesus Delillo. Solomon Esh. Moses Fournier. Foster Smalley. Normand Lytle. Roberto Dubrey. Americo Self. Kendall Jones. Peter Kueter. Miles Ayres. Leo Oleary. Garfield Varner. Armando Benner. Carroll Le. Huey Mills. Gregory Kennedy. Lester Howe. Eliseo Weldon. Mason Hutson. Finis Mcqueen. Rufus Stumpff. Ewell Howland. Lyle Jacob

Noms et prénoms anglo-saxons féminins :

Myrtis Guerra. Adella Becerra. Agnes Finch. Roslyn Kincaid. Sybil Nesbitt. Lydia Maese. Sammie Andrew. Monserrate Holland. Candida Inman. Winifred Morse. Donna Gregorich. Mariana Cumbo. Vilma Hillman. Connie Vann. Edna Viggiano. Albertha Parson. Ethel Newberry. Ruth Childress. Dortha Petty. Rita Lockwood. Stephanie Spence. Therese Christian. Bonnie Truong. Judith Hart. Jewel Pfeiffer. Ruthe Sherfey. Mavis Alonso. Mae Huey. Ellen Goodpaster. Jane Nix. Kay Stoner. Josefina Bourgeois. Nancy Starnes. Palma Helm. Carrie Pummill. Olivia Infantino. Alma Keller. Thea Hauser. Tomasa Pierson. Eliza Rocha. Rosanna Caruana. Naoma Trial. Marvel Henry. Ursula Oneil. Dorotha McGivney. Cordelia Zappia. Eloise Lyons. Antonia Ecton. Christene Cardona. Emilie Forsythe. Elenora Cappelli. Nelda Bickerstaff. Anastasia Cullen. Susie Visitacion. Ivy Mccarter. Annabell Galban. Leota Flood. Treva Gillyard. Cecil Walden. Cleo Beam. Neoma Anaya. Rebecca Diekmann. Velma Hochmuth. Sarah Browning. Kathleen Grover. Rubie Cruz. Terry Amyx. Luz Dunbar. Julia Houser. Georgianna Cuthbertson. Bennie Valentin. Beverly Ruston. Iris Coffman. Marjory Hottle. Lorena Adamson. Evelyne Gooden. Estela Marino. Marilyn Sulser. Freida Reinert. Dessie Florey. Gloria Silveria. Olga Eason. Myrtice Bautista. Lucinda Miller. Rene Waddell. Linda Meeks. Clara Pennington. Doretha Brock. Lucile Hollingsworth. Aileen

Bennett. Florine Jordan. Melva Providence. Marlys Winslow. Edwina Ernst. Lona Mcgrath. Shirley Collier. Priscilla Mathews. Marcia Hardison. Mercedes Moskal. Leona Hammonds

Prénoms masculins égyptiens :

Aakheperkare Adom Akhentaten Akunosh Amenemnisu Amenophis Amunemhat Ankhefenamun Ankhtify Anzety Ata Azizi Bakenkhons Baqet Bes Chenzira Darias Djadjaemankh Djedkhonsuefankh Djeserka Ebo Garai Hanbal Harkhebi Heh Heqakheperre-setpenre Hetepsekhemwy Horus Huni Ikeni Inyotef Irimaetenre Iufenamun Jafari Kadjadja Kaphiri Kedamen Khaankhre Khakaure Khay Kheti Khonsirdais Kontar Maaibre Makalani May Memysabu Menmaetre Meremptor Merirahasetef Meryamun Mes Mokhtar Mosi Nakht Nebamen Nebkaure Nebpehtire Neferhotep Neferkauhor Nefersenut Nenedjebaendjed Nesmont Nestefnut Ngozi Niumateped Nuru Osiris Padiamun Pamont Paramesse Paynedjem Penbuy Peyes Pinudjem Psamtic Ptahmose Quasshie Ramses Rsmses Sahathor Sankhkare Sedjefkare Sekhemib Sekhemre-wadjkhau Seneferre Senwosret Setep Sethy Shakir Shu Sitre-merenamun Sutekh Takelot Tenermentu Tjahapimu Tjtayu Tymisba Unnefer Userkare Usermaetre-setpenre Wadjmose Webaoner Wennufer Yahya Zahur

Prénoms féminins égyptiens :

Aahotep Afshan Ahwere Amenemopet Amosis Anippe Ankhesenpaaten Ankhnespepy Asetemakhbity Azure Bast Berner-Ib Cleopatra Denise Duatnefret Edjo Fareeza Habibah Hathor Henetmire Hentutwedjebu Henutsen Hetepamun Idut Inhapi Iny Ipy Isetnofret Itet Jamila Kapes Karomat Kesi Khenemet Khepri Kiya Maahorneferure Mafuane Maria Mary Masreya Mehturt Mekuty Meresinepu Meritra Meryatamun Merytites Miw-sheri Mukantagara Mutemwiya Muyet Nakhtsebastetru Naunet Nebettawy Neferetiabet Nefernefrure Neferubity Neferytatenen Nekhbet Nesitanebetashru Nitetis Niutnakht Nourbese Nubkhesed OJufemi Pakhet Phoenix Qemanub Raziya Rougada Safiya Satdjehuty Sekhet Senebtisi Sennuwy Seshseshet Shepenwepet Sitamun Sitiah Sitre Sobkneferu Subira Tabia Taimhotep Takhat Tanetnephhthys Tawosret Tentamun Tetisheri Theoris Timat Tiye Tjuyu Ubastet Wenis Yasmin

Prénoms masculins aborigènes :

Adoni Akama Alba Apari Araluen Balun Banjora Bapp Baradine Bardin Bardo Barega Barwon Berrigan Berringar Burnum Callagun Cobar Coen Collin Cooba Coorain Cowan Daku Dalman Darel Derain Dheran Djakapurra Djerrkura Dorak Dural Ganan Gatjil Gelar Girra Jago Japaljami Jarrah Jerara Jirra Kakkerlak Kalti Kambara Kami Kari Killara Kioni Kolet Kolya Konol Koora Koorong Kulan Lowan Maka Mallee Mandu Marron Matari Matong Mearann Miki Minar Miro Mogo Monti Mowan Mpetyane Mudjidell Mulga Mullion Myall Nalong Nambur Napangardi Nardu Narrah Natan Nerang Nioka Noeah Nowra Odern Oglozo Orad Parri Petyarre Pindan Pindari Taree Tuart Tuki Uwan Warra Warrain Warrigal Warrun Wirake Wirrin Woorak Woorin Wubugwubuk Wululu Yarran Yarrawah Yileen Yuka Yuri

Prénoms féminins aborigènes :

Akala Akuna Alba Aleah Alinga Alkina Alkira Allira Allora Allunga Amarina Anka Apanie Araluen Arana Arika Arinya Arnurna Arora Bakana Bambra Bara Barina Barite Barrandura Beeree Bega Bertana Binda Calca Camira Carina Cathy Combara Coolalie Coorah Coreen Corowa Darri Eerin Ekala Elanora Eleebana Ellin Elouera Gedala Ghera Gulara Gurley Guyra Gymea Hanya Iluka Iona Jannali Jinchilla Jirra Junee Kadee Kadla Kaiya Kalinda Kalla Kamballa Karri Karuah Katina Katyin Kay Kayle Kayleigh Kiah Kilkie Killara Kimba Kindilan Kira Kirra Kolora Koorine Kora Korra Kyeema Kylie Lakkari Lamilla Lani Lark Layaleeta Leena Leewana Leigh Lemana Leura Lira Loorea Lurnea Maiya Mallana Mani Manilla Manya Marinna Mayrah Meera Mereki Merinda Merri Miah Mincarlie Minkle Miriyan Mirrin Moree Myndee Myuna Nadda Nama Nandalie Nara Naretha Nerida Niley Noora Nunkeri Olba Olono Orana Pangari Patya Pengana Peta Pierah Pilar Pinterry Pipipa Quarralia Quoba Rata Tai Talia Talitha Tallara Tally Talya Tarana Tarra Tathra Tatya Tinka Tirranna Toora Ulla Umina Waminda Wanda Waratah Warrah Warrina Weema Wilga Willa Woorak Wyuna Yani Yara Yaralla Yarrah Yindi Yooralla Yungara

Prénoms masculins chinois :

Abahai Banh-Nha Bom-Kon Byung-Kul Chang-Sun Chee-Hien Chen-Ching Chengjiang Chi-Fung Chi-Wu Chien Chin-Ming Chit-shing Chonsun Chuen-Tak Chun-Sung Chut-Sai Deng-Geng Dong-Phuong Duy-Tan Eng-wah Foot-Yow Gin-Kiat Gwan-Hay Han-Joo He-She Hiu-Lam Hoang-Nam Hon-Wing Hooi-Lim Hu-Sik Hung-wing Hyu-i Jae-Hoon Jeong Jian-Gun Jin-Yong Jong-Su Jui-Loy Jyh-Joung Kah-Wei Kaiyang Ke-Yong Khek-Leng Kian-Seng Kin-Chau Ko-yang Kong-Chian Kuo-Chun Kwok-Cheung Kyu-Hwang Le-Song Li-Ting Liu-Liang Man-Chie Mei Ming-Chung Minh-De Mun-Joon Nguyen-Phu Pan-Pan Phu-Qui Po-Sin Qing-Hong Quoc-Sung Said-Ali Seng-Hwie Shan-Yuan Shi-Kai Shiu Si-Jia Sip-Zwee Soo-Sun Suk-Bin Swee-Khiang Tai-Fat Tat-Fung Thanh-Le Thu-Tam Ting-Wei Tsau-Wun Tuan-Kiet Tzong-yang Viet-Viet Wai-Leung Wee-Cheong Wei-Lieh Wen-Lyn Wing-Kit Wu-Jiang Xie-Li Yan-Bin Yaw-Min Yeong-Liang Yi-Feng Yin-Shiong Yo Yongjian Yu-Hong Yue-Kiu Yun-bok Zhen-Guang Zhong-Shu

Prénoms féminins chinois :

A-My An-Ning Bee-Lian Cai Che-ann Chew-Chou Chia-Loon Chin-shim Chiu-Yin Chua Chung-Hae De Dou-Wan Eun-Kyong Fong-Ling Geok-tin Hai-Ning Hee-Soon Hoai-Lam Hong-Kei Hsiao-Phin Hue-Kim Hui-Quin Hwan Hyung-Sik Jau-Min Ji-Yeoun Jin-hua Joon-Hee Ka-Chun Kam-Har Khun-Mae Kim-Thanh Kun Kyung-Hu Lai Le-Lian Lei-Ting Li-Shan Lin-Sha Luh-Maan Mali May-Xuan Mei-Jin Mei-zhu Miang-Cu Ming-Xiao Moo-Peng My-Lee Nga-sze Ngog Nu-Ri Pao-Pei Peixi Pi-Chen Poh-Lou Qian-Xi Quynh-Nhu Sang-Ah Seer-Kien Shan-shan Shiang-Yih Shou-Mei Shuk-Yin Siew-Hoon Sio-Leng Son-yong Sook-Lay Su-Jan Sue-Poo Sun-Hee Swee-Sum Szu-ting Teck-Leong Thi-Nga Thuc-Nhi Tien-Wei Tse-Tsean Tuan-Kan Van-Hao Wai-Ping Wanting Wei-Zeng Win-Chyi Xin-Ye Xueying Yan-Yan Yee-Mui Yen-Tse Yi-Lei Yin-Chau YIl-Cheng Youn-Joo Yu-Ping Yuen-Ki Yuk-kwan Yuridia Zie-Zou

Prénoms masculins hindous :

Abhijeet Abhishek Aditya Ajay Amitabh Amrish Anju Alisha Arjun Arun Athreya Avinash Bhuvan Ganesh Himesh Kannan Kabir Karan Kishan Krishna Lalamani Laxman Om Rahul Raj Raja Rajan Ram Ramesh Rohan Rohit Shiva Shripad Shubham Sohan Swetabh Suresh Tarun Udit Vayu Vijay Vikram Vishnu Vivek Yash

Prénoms féminins hindous :

Aaliya Abhidhya Alisha Amrita Anjali Ashwini Bageshri Bahulika Bahuputri Baidehi Bairavi Baishali Bhoomika Chameli Chunni Dayita Deepika Faatina Farhanaa Gauri Geeta Hafiza Haripriya Heera Inas Isha Jagadambika Jayantika Jayalakshmi Jehannaz Kaishori Kalee Kapardini Keshika Konkona Kshiraja Laghima Lakshmi Lingammal Loganayaki Lona Lumbika Mahagauri Mahalakshmi Mahasweta Maya Minati Nandini Nisha Padmavati Pooja Priyanka Radhika Rohita Shama Sharmila Simran Sonali Suhana Sumitra Vaishali

Le petit Ph'n Glui non illustré

	Arabe classique	Chinois (mandarin)	Swahili (Kenya)
Formules de politesse			
Oui ;	Naâm ;	Shì ;	Ndiyo
Non ;	Laâ ;	Bù shi ;	Si
Bonjour ;	Ahlan ;	Ni hao ;	Habari
Au revoir ;	Maâ salama ;	Zai jian ;	Kwaheri
Bonne nuit ;	Leila saïda ;	Wan an ;	Usiku mwema
Combien ?	Kem ?	Duo shao ?	Jinsi gani ?
Comment ça va ?	Keifa halouka ?	Ni hao ma ?	Gani ?
Dormir ;	Yanam ;	Shui jiao ;	Usingizi
Excusez-moi ;	Aâssif ;	Bu hao yi si ;	Samahani
Merci ;	Shoukran ;	Xie xie ;	Asante
Monsieur ;	Saïdi ;	Xiang sheng ;	Mheshimiwa
Madame ;	Saïdati ;	Frén ;	Bi
Manger ;	Akala ;	Chi ;	Kula
Où se trouve… ?	Aïna… ?	Na li… ?	Wapi… ?
S'il vous plaît ;	Min fadlika ;	Qing ;	Tafadhali
Urgences			
Au secours !	Anajdaâ !	Jiu ming !	Saidia !
Appelez la police !	Nadi el shourta !	Da dianhua gei jingcha !	Waite polisi !
Compter			
Un	Wahid	Yi	Moja
Deux	Itnin	Er	Mbili
Trois	Talata	San	Tatu
Quatre	Arbaâ	Si	Nne
Cinq	Khamsa	Wu	Tano
Six	Sita	Liu	Sita
Sept	Sebaâ	Qi	Saba
Huit	Tamani	Ba	Nane
Neuf	Tessa	Jiu	Tisa
Dix	Ashra	Shi	Kumi
Circuler			
Autobus	Mawkif el hafila	Gonggong qiche	Basi
Bagages	I Haqaa ib	Xingli	Mizigo
Billet	Tazkara	Piao	Tiketi
Douane	Jamarik	Haiguan	Desturi
Gare	Mahata	Chezhan	Kituo
Train	Kitar	Huoche	Treni
Hôtel	Nazl	Jiudian	Hoteli
Quelques phrases usuelles			
Je ne sais pas	Laâ adri	Wo bu zhidao	Sijui
Je ne comprends pas	Laâ	Wo bu dong	Sifahamu
Quel est le prix ?	Kaâm ?	duo shao qian ?	Pesa Ngapi ?
Je voudrais une chambre	Ouridou ghourfa	Wo xuyao yige fangjian	Naomba nione chumba
Le temps			
Dimanche	El ahad	Xingqi tian	Jumapili
Lundi	El Ithnayne	Xingqi yi	Jumatatu
Mardi	El Toulata	Xingqi er	Jumanne
Mercredi	El Arbiaa	Xingqi san	Jumatano
Jeudi	El Khamiss	Xingqi si	Alhamisi
Vendredi	El Joumouaa	Xingqi wu	Ljumaa
Samedi	El Sabt	Xingqi liu	Jumamosi
Jour			
Matin	Sabaah	Zaoshang	Asubuhi
Midi	Dohr	Zhongwu	Mchana
Soir	Massaa	Wanshang	Jioni
Nuit	Leyl	Wanshang	Usiku
Hier	El Massa	Zuotian	Jana
Aujourd'hui	El Youm	Jintian	Leo
Demain	Ghadan	Mingtian	Kesho
Heure	Essaâ	Shijian	Saa

Parler l'harlemois

Durant les années 1920, Harlem a développé un argot propre qui fut populaire chez nombre d'habitants et de visiteurs des points chauds du quartier. Même si les investigateurs sont habitués à l'argot des années 1920, ils doivent faire un test d'Anglais pour comprendre une personne leur parlant en harlemois.

Amener de la boue : obtenir des résultats décevants ; amener une personne de la mauvaise classe sociale à une fête.

Arracher : sortir du lot ; réussir.

Boogy, corbeau, nuage noir: dérivé de l'expression « Booker T ». Souvent utilisé comme une insulte.

Bosse bosselée : souvent hurlé lors d'une danse, en ondulant des hanches.

Boue : fait généralement référence à une personne détestée ; cf. *Amener de la boue.*

Broyer bas : fumer de la marijuana.

C'est rien du tout : signale un accord ; vient généralement en réponse à une affirmation agréable.

Caban : cigarette de marijuana.

Carriole-cahots : une automobile, généralement une Ford.

Chien : décrit une personne ou un événement étrange ou extraordinaire. Par exemple « *Quel chien* » ou « *C'est pas un chien ?* »

Chien salé : variante plus intense de chien ; cf. *Chien.*

Chorat : un chanteur dans les chœurs.

Chorine : une chanteuse dans les chœurs.

En mettre un : parler à la police ou à l'ennemi (ce qui est souvent la même chose) ; dénoncer une personne.

Fée, Ofée : présumé blanc ; blanc.

Fignard : personne agissant de façon hautaine ; personne se comportant comme un blanc.

Fumer sur quelque chose : examiner. « *Je fumerai là-dessus.* »

Garçon : ami proche, camarade.

Gigue : habituellement associé à l'amour, ou à l'amour à court terme ; paroles prononcées dans l'intention de flatter.

Gigueur : une personne parlant la gigue.

Glisser : faire une plaisanterie.

L'Homme : désigne l'autorité.

M'voir partir : aider ; payer pour quelque chose, généralement dans une demande. Par exemple, « *Tu m'vois partir pour le repas ?* » signifie « *Veux-tu me payer le repas ?* »

Oh, non, non ! : exprime l'admiration.

Oiseau des neiges : personne prenant de la cocaïne.

Oscar : personne idiote ou faisant une remarque idiote.

Panatela : cigarette de marijuana.

Pas-à-moi : sans valeur, pas bon.

Piaule à thé : endroit où l'on fume de la marijuana.

Poussière du bonheur : cocaïne.

Précédant : personne qui fait trop de suppositions ; prendre avantage d'une situation ; un avertissement. Par exemple, une personne prenant le siège d'une autre dans une boîte pourrait s'entendre dire : « *Sois pas trop précédant.* »

Prendre l'air : se soulever ; partir vite et dans l'urgence.

Rat : opposé de fignard ; inélégant.

Seigneur de ce jour ! : une remarque d'émerveillement.

T.C. : technicien de cuisine ; femme au foyer ; servante.

Tic(s) : courte mesure de temps ; un instant. Par exemple « *Tu as quelques tics ?* » signifie « *Tu as un moment ?* »

Expressions kényanes

Askari : soldat ou policier africain.

Asiatiques : dénomination des Indiens avant la Seconde Guerre mondiale.

Boma : clôture en fer ou en arbustes épineux.

Bwana kiswahili : chef ; également un titre donné aux hommes blancs puissants.

Debbi : boîte de conserve oblongue contenant quatre gallons impériaux de liquide, utilisée comme mesure standard sur les marchés et, une fois aplatie, pour les toits et les gouttières.

Effendi : titre de respect, généralement réservé aux hommes.

Fundis : artisans, normalement en référence à des individus d'origines indiennes.

Kiboko : fouet africain taillé dans de la peau d'hippopotame.

Kipande : carte d'identité fournie aux Africains et qu'ils doivent avoir sur eux lorsqu'ils sortent du territoire de leur tribu.

Kyama : assemblée des anciens.

Manyatta : village composé de plusieurs huttes ceintes d'une clôture, que l'on trouve surtout chez les Maasaïs.

Msabu : titre de respect, donné généralement aux femmes blanches par les Noirs.

Ngomas : grandes danses africaines, avec plusieurs centaines de participants jouant du tambour, de la flûte, du luth ou des cymbales ou dansant autour de feux de joie.

Pranga : un long couteau semblable à une machette.

Shambas : terre appartenant aux Africains ou occupée illégalement.

Shikari : autre nom pour les chasseurs de gros gibier professionnels.

Totos : terme désignant collectivement les femmes et les enfants africains.

Wangwanas : Africains gagnant leur vie comme porteurs, gardes, guides et interprètes indépendants.

Zareba : une palissade faite d'arbustes épineux, souvent édifiée lors de safaris pour éloigner les animaux sauvages des campements temporaires.

Expressions australiennes

Particularité flagrante de l'accent australien : ses sonorités plates et nasales, avec une légère montée de l'intonation à la fin de chaque phrase. L'accentuation est toujours placée sur la première syllabe. Les consonnes sont escamotées, et les voyelles larges. Le son OW (prononcé o-ou) devient un A court (prononcé eu) ; par exemple, « fellow » devient « fellA ». De nombreux mots comportant plus de deux syllabes se trouvent raccourcis : par exemple, « afternoon » (après-midi) devient « after », ou « arvo ». On use et on abuse des diminutifs : « Chrissie » pour « Christmas » (Noël), ou « prezzie » pour « présents » (cadeaux). Lorsque le Gardien voudra adopter un mode d'expression se rapprochant de celui des Australiens, il emploiera des phrases denses et lapidaires.

Morceaux choisis de l'argot australien

Abo : habitant aborigène de l'Australie. Dans les années 1920, cette appellation n'est généralement pas considérée comme injurieuse, à la différence de « boong ».

Arvo : diminutif d'« *Afternoon* », après-midi. Se dit également « *after* ».

Aussie : Australien.

Bastard : littéralement, bâtard. C'est un mot qui sert énormément, tant dans un sens amical (c'est alors un salut affectueux, une introduction, ou une référence ; ex. : « *G'day va old bastard* » : salut, vieille canaille !) que dans un sens péjoratif, comme insulte. C'est le ton de la voix qui le prononce qui indique quel sens a prévalu.

Billabong : petite étendue d'eau.

Billy : bouilloire de camp, en forme de boîte de peinture, à usage universel ; sert à faire le thé, le ragoût, la soupe et la lessive

Bloke : une personne de sexe masculin.

Bloody : littéralement, sanglant. Réputé être « Le Grand Qualificatif australien » et mérite pleinement cette réputation. Placez ce mot en adjectif devant tous les mots qui vous viendront à l'esprit (« *It's bloody hot* » : c'est fichtrement/sacrément/drôlement/etc. chaud). Il peut même s'insérer dans un autre mot pour exprimer l'insistance : « *Kanga-bloody-roos !* »

Bluey : probablement le nom de chien le plus répandu en Australie, en particulier pour les bergers ; en effet, parmi les chiens que l'on emploie pour garder les troupeaux, beaucoup sont des « *blue heelers.* »

Bush : la brousse ou, plus généralement, tout ce qui n'est pas la ville. Aller dans le « *bush* » veut dire partir vers l'intérieur du continent ou, au sens figuré, s'éclipser.

Cobber : copain, pote.

Cooee : un cri de brousse aborigène, adopté par les colons. Un « *cooee !* » claironnant, lancé à pleine voix, porte loin. Le « *coo* » est un appel long et bas que le « *ee* » ponctue d'une note aiguë. Être à portée de « *cooee* », c'est être à faible distance d'une personne ou d'un endroit.

Dingo : espèce indigène de chien australien qui s'est forgé d'une manière ou d'une autre une réputation de couardise et de traîtrise ; les dingos humains se comportent de la même façon.

Dob in : dénoncer quelqu'un aux autorités (police, école, ou époux/épouse…)

Dong : frapper avec force. (« *Gerrouta here or I'll dong ya !* » : dégage ou je cogne !)

Dud : mauvais. Ne marchera pas.

Dunny : toilettes. Il existe bien d'autres appellations pour le même lieu : « *shouse* », « *toot* », « *loo* », « *dyke* », etc.

Lair : frime, étalage. Terme péjoratif.

Larrikin : un dur. Peut également désigner un voyou (de ceux qui traînent en bandes).

Lurk : un arrangement ou un plan grâce auquel on réalise un profit sans efforts.

Mate : copain ou compagnon ; on use de ce terme entre hommes. Il peut également servir de salut courant, à l'adresse de quelqu'un que vous ne connaissez pas intimement. (« *G'day, mate !* » : Salut, gars !)

Nark : trouble-fête, rabat-joie. « *To feel narked* » : se sentir contrarié ou grugé, et probablement d'humeur à avoir un « *blue* ».

Pommy : toute personne d'origine anglaise ou chez qui on peut déceler un accent anglais. Elle sera probablement taquinée (secouée), mais mieux acceptée qu'un Américain.

Push : un gang ; fréquemment, une bande traînant dans les rues d'une grande ville.

Rathouse : littéralement, cage à rats. Asile de fous.

Sheila : personne de sexe féminin.

Shickered : intoxiqué, ou trop imbibé de grog.

Station : une grande propriété de l'intérieur. En Amérique, on appellerait cela un ranch. On dit également un « *run* » (pâturage), par référence aux pâturages de moutons ou de bétail à cornes.

Tucker : nourriture, mangeaille. « *Tucker-bag* » : musette.

Yabber : bavarder comme une pie. Forme abrégée : yak.

Yakka : travail ; terme d'origine aborigène. « *Hard yakka* » : travail ingrat.

Yanks : Américains. On dit plus fréquemment « *bloody Yanks* ».

Zack : une pièce de six pences. « *To be not worth a zack* » : ne pas valoir un zack (ou, tant qu'on est dans le sujet, « *not worth two bob* » : ne pas valoir deux shillings), c'est vraiment, pour un individu, ne pas valoir grand-chose.

Pour aller plus loin (règles avancées)

Touche pas au grisbi

Les réalités financières peuvent devenir un facteur important dans de longues explorations sans « mécénat ». Et les joueurs n'en seront que plus conscients si une partie de leurs économies venait à être dérobée suite au cambriolage de leur chambre d'hôtel. Pour plus d'informations sur la gestion du niveau de vie et du capital, référez-vous au *Manuel du Gardien V7* (p.31) et au *Manuel de L'investigateur* (p. 42 et 47).

Gestion des transports (maritimes) de marchandises

Voici une petite aide de jeu visant à gérer le transport des marchandises de vos investigateurs.

Tarification habituelle

Catégorie 1 : jusqu'à 100 kg

Ensuite, on change de catégorie. Des exemples : 50 kg 22,50 $ 75 kg 27,5 $ 100 kg 32,5 $

Catégorie 2 : de 101 à 300 kg

Ensuite, on change de catégorie. Des exemples : 150 kg 70 $ 200 kg 90 $ 250 kg 120 $ 300 kg 150 $

Catégorie 3 : plus de 300 kg (spécial)

Très rare

Multiplicateurs : bien entendu, ces considérations peuvent être modifiées suivant de nombreux critères (discrétion, fragilité, encombrement etc.) Ainsi, un totem indien en balsa ne pèsera pas forcément lourd, mais son transport sera compliqué et donc plus cher que celui d'une simple caisse. Une alternative simple consiste à appliquer un modificateur qui serait proportionnel au nombre de « contraintes » exigées par la cargaison.

1 contrainte : tarif habituel × 1,5.
2 contraintes : tarif habituel × 2.
3 contraintes : tarif habituel × 3.

Tonnage	Prix
Jusqu'à 10 kg	1$/kg
Entre 11 et 20 kg	10$ +0,5$/kg
Entre 21 et 50 kg	15$ +0,5$/2kg
Entre 51 et 100kg	22,5$ +1$/5kg
Entre 101 et 200kg	50$ +4/10kg
Entre 201 et 300kg	90$ +6/10kg

Quelques exemples de contraintes : fragilité, encombrement particulier (taille, volume), anonymat de l'expéditeur/destinataire, discrétion quant au matériel transporté (légalité), valeur (bijoux, pièces de collection etc.), nombre d'escales*.

***Nombre d'escales :** le nombre d'escales augmente le risque de perte d'une cargaison, et donc influence le prix du transport. Il reste possible d'attendre un navire transporteur qui se rendra directement à destination, mais l'attente peut être longue. La fin justifie donc les moyens et l'urgence pourra faire gonfler les prix d'une livraison.

Exemple : *le totem indien en balsa (30 kg) est fragile et particulièrement long ; 2 contraintes qui ne faciliteront pas son transport. Son coût de transport sera donc multiplié par 2 (soit 17,5 $ × 2). Si l'expéditeur avait souhaité conserver son identité discrète (nouvelle contrainte), le coût aurait été multiplié par 3.*

Délais de livraison, cas particulier : ce paramètre est particulier car les moyens à mettre en œuvre dépendront de l'urgence de la livraison. Ainsi, le tarif ne sera pas le même si l'on parle d'une livraison Europe-New York en un mois ou en une semaine… Dans le premier cas, on pourra confier la marchandise à un logisticien compétent (donc plus cher) mais dans le second, il faudra affréter un bateau spécialement à cette tâche. Donc, si tant est que le délai reste réalisable, le coût pourra grimper très vite.



Les index, pour s'y retrouver

Dramatis personae

L'ensemble des personnages importants rencontrés au cours des *Masques de Nyarlathotep*, par ordre alphabétique :

Nom	Livret	Description	Page
A			
Abdul Nawisha	Londres	53 ans, replet, une douce odeur de tabac.	45
Abou Udhreh	Égypte		47
Achmed Zehavi	Égypte	73 ans, vieillard vénérable au visage buriné, érudit.	66
Adorateur australien	Australie		36
Adorateur chinois	Shanghai		24
Adorateur égyptien	Egypte		39
Adorateur kenyan	Kenya		29
Adorateur londonien	Londres		22
Adorateur new-yorkais	New York		24
Adrian Ferris	New York		58
Agatha Broadmoor	Égypte	67 ans, quelque peu gâteuse.	61
Ahja Singh	Kenya	La peau très sombre, petit et replet, une courte barbe blanche.	34
Alfred Penhurst	Shanghai	Personne ne l'a jamais vu et pour cause... Derrière ce nom se cache Aubrey Penhew.	34
Ali Kafour	Égypte	63 ans, petit, mince, vif et intelligent.	82
Allégresse Magenta	Shanghai		80
Anthony Cowles	Australie	Est présent en Australie d'août à septembre, accompagné de sa fille Ewa.	47
Anthony Cowles	New York	46 ans, anthropologue, une barbe rousse fournie, connu pour ses excentricités.	52
Arthur Emerson	New York	La cinquantaine, ventripotent, des relents de racisme d'une phrase à l'autre.	59
Arthur MacWhirr	Australie	Décédé	51
Arthur Stokes	Australie	Un homme jovial, à la peau burinée.	112
Auguste Loret	Égypte	35 ans, en paraît nettement plus, a trouvé refuge dans la drogue	48
B			
Bahatisha	New York		25
Bertha Shipley	Londres	Se cache derrière l'apparence d'une mamie-gâteau	54
Bill Buckley	Australie	Vagabond ayant été assassiné voilà dix ans, par Vern Slattery. Apparaît aussi bien sous sa forme d'antan que sous l'aspect d'un homme brûlant vif.	53, 89
Billy Burraglong	Australie		50
Bradley Grey	New York	41 ans, longiline, la chevelure lustrée, un complet sombre parfaitement taillé.	46
C			
Carl Stanford	Shanghai	Derrière le quadragénaire ordinaire et rondouillard se cache l'un des sorciers les plus accomplis au monde, trois fois centenaire.	40
Cedric P.R. Richards	Australie	La soixantaine, érudit, une intelligence froide, entièrement dévoué à la recherche.	102
Charles Grey	Shanghai	Alias Charlie. Les investigateurs ne le croiseront que s'ils gobent les mensonges de McChum.	33
Choi Mei-ling	Shanghai	Prostituée et amante de Jack Brady, détenue et torturée par Carl Stanford.	57
Chu Min	Shanghai	31 ans, la silhouette sèche, aussi intraitable que l'est tout croisé... ou fanatique.	53
Chun Xu	Shanghai	85 ans, bien en chair, le verbe haut, passionnée de littérature et d'ésotérisme.	46
Combattants de Chine Nouvelle	Shanghai		56
Constables à toute épreuve	Londres		42
D			
David Dodge	Australie	34 ans, blond, ouvert et optimiste	48
Denys Finch Hatton	Kenya		20
Derby Dave «Le Gallois»	Australie		54
Dou-Guan Wing	Shanghai	65 ans, Mandchou, barbe et cheveux blancs.	47
Dr E.M. Boyle	Australie	Personnage de Lovecraft provenant de la nouvelle "Dans l'Abîme du Temps"	44
Dr Mordecai Lemming	New York		38, 41
Guides	Egypte		22, 23
E			
Edward Gavigan	Londres	55 ans, dandy élégant et formidable sorcier.	50
« Egg » Shen	Shanghai	57 ans. Son front prohéminent lui a valu son surnom.	47
Émile Vabreaux	Égypte		69
Erica Carlyle	New York	26 ans, les cheveux blonds, parfaitement éduquée, pas la moindre faute de style.	44
Ewa Seaward Cowles	New York	20 ans, vêtue à la garçonne, un charme discret, aussi belle qu'intelligente	57

Index des cartes et plans

Index des artefacts

MÉMORIAL

Les éditions Sans-Détour remercient chaleureusement
tous les souscripteurs des ***Masques de Nyarlathotep*** et du ***Jour de la Bête***.

5 mousquetaires
Patrick Abitbol
Abydos The Rat
Andy Et Laure Achard
Vincent Achard
Jerome Adalbert
Juliette Adam
Damien Adelet
Gwen Aduh
Elias Aflack
agent G2M2
Laurent Aillet
Alex Thao, c'est Poole !
l'association de jeu de rôles ALFA 59
Malik Allaoua
Julien Allart
Nicolas Alleonard
Ameno-2
Pascal Amiable
Cédric Amiard
Jean-Cyril Amiot
Malik Amoura
Jean Anastasia
Jeff-Clyde Anders
Sébastien André
Bertrand Andres
AnikAnik
AntoineG
L'Antre du Jeu
Arald
Laurent Archimbaud
Stéphane Arguimbau
Ariokh
Jean-Michel Armand
Valentin Arnaud, Le Monstre de Jouissance
Rodrigo Arramon
Art d'Os
Astanael
Paul Aubry
Sébastien Audibert
Sebastien Aufrere
Clément Aumont
Olivier Aupicon
Maxime Auquier
Jeremy Aveline
Denis Avon
Romain Ayoul
Olivier Babarit
Marc Balemboy
Vincent Balissat
Cédric Balmat
Christophe Barbagallo
Rémi Barbarin
Alain Barbato
Cédric Barbé
Carlos Barbolla
Emmanuel Bard
Olyvier Barras
Romain Barriquand
Cedric Bartoli
Jonathan Basse
Christophe Bataillon
Benjamin Batech Norest
Grégory +1 Baudoux
Sylvain Bauvais
BDwarf
Yannick Beaubrun
Fabrice Beaucier
Thomas Beck
Vincent Becker
Michael Belkasmi
Gilles Belleflamme
Pascalou Belleguic
Loïc Belleteste
Léonard Benedetti (mlpo)
Bengedit
Benoît Papy
Virgile Bernard
Gilles Bernardini
Cyrille Berne
Elodie Bert
Caroline Bertalot
Serge Berthier (Majordome)
François Berthiot
Nicolas Bertin
Vincent Bertrand
David Béryl
Colin Besnier
Brigitte Besse
Alan Bessiere
bgiovinal2000
BiDon
Martin & Stephen Bigot
Bigsbyben
Serge Billarant
Binooz
Olivier Biras
Emmanuel Bizieau
JS Blanc
Hugues Blazart
Thibaut Bleger
Thierry Blind
Romain Blondeau
Jerome Bocquet
Emmanuel Bodin
David Boegen
Anne-Cécile Boitier-Dormal
Coralie Bomal
Anne Bommelaere
Pierre Bonneel
Julien Bontempelli
Léo Bontemps
Nicolas Borremans
Bruno Bosc-Zanardo
Etienne Bosse
Timothée «silenttimo» Bossin
Marc Bossut
Sylvain Boucault
BouCH le MMJ
Pierre Boudiere
Florian Boudinot
Patrick Boufannais
Elie Boulin
Rémi Boulin
Adélaïde Boulin
Elie Boulin
Ségolène Boulin
Christophe Bourcet
Julien Bourdette
Alain Bourgeois
Olivier Bourgeois
Priscillia Bourguignon
Cédric Bournadet
Laurent Bovay
Jean-François Bovier
Boris Bozicek
Christophe Brachelente
Geoffrey Brakel
Nicolas Brax
Mathieu Breton
Justin Briard
Pierre Brie
Philippe Briffault
Xavier Brinon
Cyrille Brisseau
Allan Brongniart
Pierrick Brouazin
Lucius Brouette
Ernst Brun
Anne-Claire Brunel
Frédéric Brunel
Nicolas «Grievous» Brunet, Masque de Nyarlathotep
Emmanuel Brunet
Mathieu Brunet
Nicolas Brunet
Penisson Bruno
bt05
Burglekutt
Emmanuel Busnel
Christel Bussetta
Laurent Cabanes
Bruno Cabioch
Cadavre
CAIUS 87
Matthieu Caldwell
Benjamin Calomme
Pierre Calvel
Mathéo Calvo alias Darksynphonia est fier d'avoir contribué a ce merveilleux projet délicieusement poulpique!
Jean-Philippe Camillo
Nicolas Campiglia
carambar69
Olivier Cardot
Nathalie Carles
Nelly Carnat
Olivier Cartier
John Cartland
Vincent Casamayou

Alexandre Casanova
David Castelli
Cyril Castex
Laurent Catinaud
Didier & Clément Cauqui
Dorian Cavaille
Jean-Baptiste Ceppe
Nicolas Chaffron
Cedric Chailloux
Xavier Champagne
Aurélien Charbey
Boulin Charles
Slawick Charlier
Julien Charreaudeau
Frédéric Charvet
Kevin Chasles
Théo Chassaigne
Nicolas Chaudron
Stephane Chaumont
Amelie Chautard
Mehdi Chebab
Thierry Chemin
Denis Chéron
Mickaël Cheynet
Maxime Chicault
Laurent Choiseau
Florent Cholet
Thomas Cholley
Rémi Choulot
Vincent Chouzenoux
Kevin Christiaen
Guillaume Christiaens
Christophe - Alias Noj
Emmanuel Claudet
Francois Claudet
Renaud Clavelier
Gilles Cliquet
Didier Clivaz
Laurent Cochard
Francois Coeffic
Marc Colart
Aurelien Colino
Florent Collantes
Julien «Morkenau» Collard
Cyrille Colliot
Edouard Contesse
Pierre Coppet
Anthony Corcodylos
Nathalie Corcy
Guillaume Cordier
Thiery Cordier
Arnaud Cormier
Christophe Costard
Didier Cotel
Raphaël Cottier
Daniel Couillien
Silvère Coulin
Yvan Courbon
Boris Courdesses
Alexis Courteix
Benoît Coutant
Sylvain Couture
Vincent Craplet
Frédéric Crescini
Benjamin Crespy
Crocky Sweet (Cthulhu is not dead !)
Benjamin Cuaz
Diego D'oliveira Granja
Stéphane D'ornano
Nicolas Da Mota
Sylvain Dabrowski
dame_du_lac
Alfaro García Dan Iván
Jérôme Dandurand
Nicolas Daniel
Vincent Daniel
Dante
dany_cool
Jean-Michel Daoudi
Dark Angel
Mickael Darriere
Alain Daujean
Cyrille Daujean
Andrey David
Lionel Davoust
Thibaut de Balmain
Guillaume de Chanterac
Stéphane De Decker
Gilles de Gasquet
Rémy De La Morinerie
Fanch De La Rouzes
Olivier de Saint-Hubert
Frédérick de Sainte Maréville
Damien Debot
Eric Dedalus
Benoit Defourny
Pierre Dehoux la Loutre MJ
Jean Delaite
Florence Delangre
Thibault Delavallée
Thierry Delbouille
Fabrice Delbuscheche
Jory Deleuze
Frédéric Delmas
Jean-François Delroisse
Régis Demeulant
Stéphane Demontoux
David Depierre
Samuel Derache
Henri Desbois
Bruno Desbrosses
Axel Androfiel Descamps
Nicolas Descaves
Eric Descombes
Ludovic Desmares
Julien Desombre
Cyril «Nbm» Deveautour
Arwen Deveautour
Coralie Deveautour
Michaël Devillet
Pierre-Marie Dhaussy
Pierre-Marie Dhaussy
Coraline Di Silvestro
Benjamin Diebling
Jonathan Dieni
Marc Dieu
Olivier Dignard
Florence Dinguirard
Djthan
Nicolas Dobin
Doedijns Dabompre
Sébastien Doré
Dorian The Great
Vincent Doux-Moulineuf
Dr Stapelton
Dreamster
Michael Drelon
drnemrod
Maxime Drouot
Guy Druey
Jonathan Duarte
Christophe Dubois
Eric Dubourg
Hervé Dubourg
Fabien Dubucq
Jean-Philippe Dubus
Frédéric Duflot
Emmanuel Dufour
Thomas Dufourg
Alexis Dufrenoy
Guillaume Dumaire
Reynald Dumont
Maxence Dumontet
Clément Dupré
Pierre Durant
Dominique Duroulle
Arnaud Duroy
Yannick «Krenven» Duthieuw
Dimitri Duval
H.B. Duval
E Poupardin
Christophe Eckenfels
edernlegrenzi
Jonathan Elric
ElzardMoon
Damien Ernenwein
Florian Erzar
Christophe Espinoza
extellion
F4b
Fabrice
fachman
Vincent Faget
Fabien Faivre
Jonathan Falck
Gerald Farage Gabi
Jibé Farand
Edwin Fares
Edwin Fares
Guillaume Faure-Lenormant
Alexandre Fauroux
Arnaud Favier
Aurélien Favre
Samuel Favre
Nicolas Fedelic
Femrill
Jean-Pierre Ferigoule
Manuela Fernandes
Baptiste Ferraton
Benoit Ferrieres
Claude Féry
Claude Féry
Charles Feuchot
Stéphane Feuga
fgd35
Fil
Romuald Finet
Guillaume Finocchiaro
Cedric Flaba
Nicolas «Eklyps» Flagey
Jérémie Flament
Nicolas Flament
Richard Flammier
Flibidi-Jack
Sébastien Flochlay
Eric Floquet
floraineivorra
Alexandre Florentin aka Nasnjotjnur
Cédric Fluri
Cédric Fluri

Mathieu Fort
forumbd
Florian Foucher
Damien Foulhoux
Francis Foureur
Valentin «Seyrinian» Fourny
Alexandre Fourrier
Alexandre Francœur
Frankois.
freddocq
fredhub
Nicolas Frenay
Yannick Frenois
Amalric Frère
Jérémy Fritsch
Florian Gabelli
Vincent & Alessa Gaffet
Mikael Gagniere
Regis Gainand
Vincent Galeote
Gerald Galliano
Jérémy Gallo
Michael Galvez-Ollandini
Hugo Gamaleri
Vladimir Garand
Eric Garcia
Clémence Garnier
Julien Garves
Guillaume Gasperi
Gathar
Fabrice Gatille
Romain Gaudet
Stéphane Gaudiche
Arnaud Gaugain
Félix Gaumard
Arnaud Geffroy
Antoine Gély
Hervé Gengler
GerallKahla
Pascal Gerbaudo
Rémi Gerday
Luiz Germano
Mathieu Giacomo
Didier Gicquel
Louis Ginabat
ginmorph
Bruno Giovannoli
Fabrice Girardot
Stéphane Girault
Ludovic Girotto
Rémi Gisclon
Kevin Git
Stéphane Godard
Thomas Goergen
Gilles Goettmann
Lionel Golfier
Jean-Marc Golliet
Reinaldo Gomez Larenas
Valentin Gomez
Bruno Gomiero
Thomas Gonnot
Edouard Gonzalez
Axel Gotteland
Jean-Paul Gourdant
Adrien Gourion
Louis Grange
Vincent «Tekfirus» Granier
Cédric Grard
Jean-Yves Grard alias Kael79
Christophe Grelait
Sébastien Grenier
Matthieu Griffon
Guillaume Grignon
Matthieu «Apothycaire» Grimbert
Laurent Grimbert
Céline Grognuz
Milàn Guedj
Karim Guenaoui
Julien Guérard
Romain Guerard
Renaud Guerin
Simon Guggisberg
Sylvain Guglielmi
Gilles Guibert
Nicolas Guibert
Ludovic Guichard
Stéphane Guichard
Guilac
Julien Guilhem
Yves Guillaume
Benoît Guillaumot
Didier Guillemot
Franck Guillemot
Jérôme Guillet
Olivier Guillo
Asheesh «H» Gulati
Bertrand Guyot
Robin Gygax
Haaken
David Hackiere
Hadrien H
Matthieu Hahusseau
Patrick Hainaut
Camille Haller
Shanon Haller
Vivz Haller
Frederic Hameleers
Yoan Hamelin
Raphaël Hamimi
Alexandre Hämmerli
David Hamon
Olivier Hanicotte
Cyril Hannon
Percival Harrison Fawcett
Stevan Harscoët
Sandrine Hartmann
Guillaume Hatt
Mathieu Hatt
Elric «Canne Epée Bâtarde» Haudiquet, Parapsychologue
Sebastien Hauguel
Eric Hautemont
Alecsandre Heil
Julien Hélix Julien
Pierre Hembise
Henri Hemery
Julien Hemmen
Maxime Henri
Jean-Francois Henric
Vincent Henrotte
Gaël Henry
Christophe Herbin
Thierry Herman
Julien Hermitte
Yannick Hesling
Marine Ho Fan Luen
Raphaël Hoch
Raphael Holsenburger
Antoine Hubert
Fabrice Hubert
Gaëtan Huget
Hugo 'Varlsack' Nadin
Hélène Humbert
Romaric Huron
Antoine Imhoff
Jérémy Imhotep75
Vincent Ingels
Mayumi Ino
Inspecteur pi
Itikar
Marie et Jean Ivanoff
Floraine Ivorra
Dominique Jabes
Géraldine Jacob
Stephane Jacoupy
Guillaume Jacquin
jaggerwock
Stephane Jahan
Philippe Jaillet
Rémi Jallageas
Marie-Hélène Jamet
Maxime Jammet
Janaqi Argit
Nicolas Janaud
Nicolas Janaud
Andrea Jaques
Thierry Jarcin
Etienne Jaspart
David Jaussaud
Jihiff
Thierry Jobé
Eric Jumel
Tracy Jurdan
Karim Kadar
Yannis Kadari
Kariaudhanaur, Seigneur et Maître des Terres Sombres des Cairns
Miquel Kegeleirs
Severin Keizer
Kéran, le Prince en Jaune
Jonathan Kerckhof
Jérémie Kermis
Edouard Kierlik
Kips Kips
Pierre-Emmanuel Kirsa
Christophe Klentzi
Yoann Klouz
Knil
Cyrille Kosovsky
Virginie Koval
Michel Kubiak
Didier Kurth
Benoit Kusters
Wildfire Kyrael
Baptiste Laborie
Aurélien Labruère
Franck Labrut
Jean-Pierre Laguerre
Yannick Lalague
David Lallemand
Marc «Tyris» Lallement
Raphaël Lallement
Denis Laloy
Alexis Lamiable
Jocelyn Langlois
Pascal Lanna
Séverin Larfaillou
Lars Nodens
Jerome Larue
Morgan Laterrade

Guillaume Launay
Jérémie Lautour
Laurent Lavallée
Thomas Laversin
Emmanuel Le Bouter
Gaël Le Brazidec
Gaël Le Cossec
Gilbert Le Dorner
Tristan Le Foll
Arnaud «Moloch» Le Gay
Phat-Long Le Huynh
Le Jef
Sébastien Le Luyer
Fabien Le Nay
Arnaud Le Paih
Le panache, parce qu'à la fin c'est tout ce qui nous reste - Fourbasse
Felix Le Rouzes
David Le Roy
Brice Leblanc
Pierre Leblanc
Stéphane Lebonnois
Kevyn Lebouille
Bertrand Lechantre
LeChfeck
Romain Leclercq
Benoit Lecluse
Nicolas Lefebvre
Olivier Lefebvre
Nicolas Lefevre
Guillaume Lefranc
Alexandre Leger
Hugo Legrand
Christian Lehmann
Roland Lehoucq
Stéphane Lemaitre
Jean-François Lemire
Jules Lemire
Julian «Labelle Rouge» Lemonnier
Loïc Lendemaine
Antoine Lenoir
Jerome Lenormand
leosigrann
Arnaud Leplanquais
Mortimer Leplat
Loïc Leprince
Alexandre Lerat
Zorsha Leroux
Vincent Leroy
Patrick Lesage
Mickael Letertre
Gaëtan Letesson
Valentin Lévrier
Fabien Lewandowski
Hugues «Arbaleth» Lheureux
Tristan Lhomme
Stéphan Libert
Vincent Libouban
Antoine Linglart
Mazet Lionel
Andrea Lo
Adrien «Tydesson» Lochon
Olivier Lohmuller
Arthur Loi
Loic4775
Ludovic Lopez
Jean-François Loquen
Mathieu Lorange
Lionel Lorenzini
Lothang, le ténébreux au service du Mythe
Stephane Loubeyres
Simon Lucas
Lumla PhCa
Jean-Baptiste Lynde
m'zelle Isaure CdB
Antoine Mabire
Eric Machat
Dylan Mahaudeau
Jean-Frédéric Maille
Marc Mairet
Jérôme Malbranque
Malco
Eric Malleret
Mickaël Malot
Charlotte Manesse
Willy Mangin
Anna Maniscalchi
Cédric Mannu
Rémi Mantovani
Mathieu Maraïni
Laurent Marchal
Yana Mare
Frederic Marguet
Frederic Marguet
Benoit Mariat
Christophe Marinier
Markov
Jean-Paul Marques
Pierre Marroy
Bruno Martin
Nathalie Martin
Freddy Martinez
Frédéric Martorell
Antoine Marty
Bruno Mas
Laurent Massez
Grégory Massiani
Massilia Poulpe Faction
Arnaud Mathieu
Etienne Matta
Matthieunogues
Maude et Loran
Kevin Mauger
Courtens Maxence
Pierre Mazerand
Frédéric Mazzella
Stephanie McAlea
Benjamin Méquignon
Christian Mericq
David Merillon
Thibaut Mermet
Patrice Mermoud
Benjamin Mestre
Patrick Meyere
Patrick Meynaud
Cyril Michel
Marion et Sylvain Michel
Michelle MES3
Thomas Michelin
Mickael D.
mickaelbloss
Yann Miecielica
Cyril Mimouni
Laurent Miquel
Pedro-Manuel Miranda
Alexandre Mirzabekiantz
Mister Tea
MJj
Stevan Mladenovic
Cédric Mnich
Ewald Moerman
Mourad Mohammedi
Christophe Moine
Julien Moine
Jean-Baptiste Moinet
Mustapha Mokrani
Molgamoux
Jean-Marc Molinié
Cédric Monin
Everick Montagne
Olivier Montbazet aka Kagouf
Emmanuel Montecot
Louis-Thierry Montillet
Manuel Montoya
Vincent Mora
Jean-Christophe Morand
Nicolas Morand-Hurel
Thomas Moreau
Simon Moreaux
Eric Morel
Valentin Moreno
Gabriel Moretti
Aline Morgand
mortimer77
moulin-24
Samuel Moullé
Benjamin Mourgues
Léo Mourlan
Julien Moutardier
Grégory Mouton
moxou
Thierry Muscat
Mythrandil
Osarax N'tamil
Emmanuelle Nadin
Vincent Nahaboo
Stéphane Nau
Laurent Naudin
Philippe Nauny
Morgane Navarrete
Eddy Nazet
Arnaud Nazzari
Julien Negro
Jean-Michel Nélis-Massard
Alain Nels
Eric Neuenschwander
Quentin Nicaise
Sébastien Nicodeme
Pascal Nicolette
Romain Nilly
Grégoire Nivois-Dubuisson
Vincent Nocerino
Stephane Noia
Nurlind
Anthony Oblin
Stéphane Ocher
Thomas Ollier
Guillaume Opsommer
Denis Orliange
ORP & Dragon Mouche
Gines Ortega
Joaquim Ortiz Gomez
Jonathan Osso
Cedic Othily
Benjamin «Tinou» OUTIN
Ozzy Le Chat
Christophe Paco
Bruno Pagani
Poulpiquement votre, Pagat Sylvain
Eric-Olivier Pallu

Thibaut Palmans
Pam Roro Math
pantangien
Tom Pardé
Fabien Parent
Laurent Paricard
Nicols Pariset
Laurent Parisot
Adrien Pastore
Jacques Patin
Hugues Pauget
Cedrique Payet
Cédrique Payet
Olivier Peeters
Sebastien Peillet
Jean-Baptiste Peninon
Olivier Perreaux
Samuel Perriaux
Adrien Pertat
Romain Pessiot
Grégoire «Erandorn Greyfield» Petit
Patrick Petit
Xavier Petit
David Peyron
Raphaël Pfister
David Pfleger
Sébastien Abramanashimana Piau
Christophe Picaud
Cedric Pichoff
Arnaud Pichon
pierreyvesdemange
Jeremy Pignat
Guillaume Pinglaut
Bruce Pinson
Rene Pinson
Mickaël Pinvin
Aliénor Pirez
Lanrezac Pit
Thomas Pizard
Benjamin Planton
Jonathan Plasmans
Erik Plonka
Frédéri «Volk Kommissar Friedrich» PO-CHARD
Sebastien Pochat-Cottilloux
Lionel Poignant
Ludovic Poiret
Richard Poitras
Emmanuel Ponette
Sébastien Pons
Greg Ponzanelli
Cédric Potin
ppdator
Thierry Pradel
Christophe «Yrafagnagauth» Prados
Olivier Prieto
Benoit Prieur
Jérôme Probst
Julien Provillard
Théo Purel
Quantik Z
Frédéric Et Edith Quantin
Nadia Quaranta
Julien Queinnec
Quenie
Quentaro
Christophe Quillateau
Anthony Ragonnet
Rahan
Pierre-Olivier Rakotondrabe
Kevin Ramos
Kevin Raymakers
Etienne Recoules
Claire Reif
Philippe Reiter
Gilles Aurodreph Remacle
Vincent Remon
Antoine Renoux a.k.a Zesso
Thomas B. Reverdy
Denis Ribaudo
Steve Ribere
Nicolas Richard
Sylvain Richard
Richard-San
Nicolas «Caym le Fou» Riedo
Sébastien Rigal
Thierry Rigal
Anik Rigaud
Vincent Rigollet
Emmanuel Ringot
Marius Ritzenthaler
Gilles Ritzmann
Xavier Rivat
Olivier Robbe
Jean-François Roche
Nicolas Roche
Jean-Michel Rocher
Nicolas Rochette
David Rodrigues
Mathias Roessert
Eric Roger
Olivier Rohland
Vincent Roissac
Gilles Rollé
Julien Romero
Laumont Ronan
ronan-30
Olivier Rondier
Laurent Rosset
Romain Rougé
Hugo Rougeot
Guillaume Roulin
Jerome Rouquet
Clément «Shiba Isami» ROUSSEL
David Roussel
Julien Rousset
Paul Rouxel
Thierry Royer
Elodie Roze
Benjamin Rozier
Jemrys J. Rueff
José Antonio Ruiz
Antoine Sabot-Durand
Florent Sacré
Brunei Safer
sagagemini
Antoine Sainson
Damien Sainte-Cluque
Serge Salvé
Nicolas Sanchez
Morgan «Ashla» Sartiaux
Stéphane Saugoult
Adrien Saunier
Marc Sautriot
Charles Savard
Yves Savonet
Stéphane Scavée
Eric Schaller
Laurent Schenkel
Michaël Schindler
Didier Schmidt
Alexandre Schmitt
Raphael Schnegg
Patrick Schweicher
Sébastien Schwendimann
Chevrier Sébastien
sebmagnum
Christophe Segretain
Pierre-Alexandre Serra
Romain Seux
Annick Sevellec
sfeuga
Sguen Drig
Sha Ar Rabah
Mahyar Shakeri
Sheiraa
Thierry Silhol
Chérif Silvestre
Simeon
Patrick Simoens
Adrien Simon
Aurélien Simon
Geoffrey Simon
Stéphane Simon
Olivier Simpere
Loïc Siret
Sisko
Soirées-enquêtes.com
Julien Soleilhavoup
Gaïa Solomou
Fabrice Somers
Cédric Sotteau
Adam Souquieres
Souricier Gris
Souvanlasy Sitthya
Fabien Spessotto
Christophe Stébé
Stephane «Eltaxator» Girard
Thomas Sterchi
Sterner PKE / Jörg
Matthew Steuve
Sanne Stijve
Tristan Storme
Julie et Sophie Strodiot
Jérôme Sturm
Nicolas Swiatek
Sylvain «OgGy» Tanguy
sylvainrichard7
Stephane Szonyi
Samuel Szymanski
Bastien Tabary
Adrien Tagan
Alexandre Taing
Franck Tarendeau
Christophe Tassiaux
Christophe Tassiaux
Grégory Tausig
François Tavin
Sacha Terrier
Julien Testart
Olivier Tétaz
Teufel Couscous God Atchaékek
«Le Roi En Jaune» De Haulleville Thales
The «Robert Toquet» team
David Thelot
Cédrick Thevenet
Thierry Thibault
Jean Thomas
Noé Thoumy
Olivier Timsit

Olivier Tinseau
Olivier Tinseau
Stéphane Tirel
Samuel Tissier
Audrey Tomczyk
Jean-Marc Tommasi
tontonhs
Toob (Gardien de l'Asile de Tortulhu)
tornikes
Marc Torres
Raphael «Ratafia» Tourde
Frédéric Tourlourat
Jérôme Toussaint alias Yorik Feldger
Didier Toussaint
Guillaume Toussaint
Philippe Traikoski
Julien Tran Ap
Eric Tran
Emmanuel Treboux
Denys Tremblais
Florian Turchet
Geoffroy 'Karnby' Turpin
Julien Ubeda
Thomas Uhgetto
Clement Valette
Paul Valette
Mickael Valmier
André Van Malder
Johan Van Malderen JTI
Christophe Van Rossom
Ankouro Van Tassel
Joseph Vanden Borre
Pierre Vandenhove
Patrick Vandermeerschen
Didier Vanderveken
Wilfried Vappereau
Romain Vaudey
Thierry Vaugelade
Nils Veaux
Frederic Velasco
Lionel Velilla
Jean-Philippe Vendé
Alain Vendevogel
Veneur
Romain Venne
Marc Verdier
Thierry Vergé
Pierre Vergneau
Damien Verlhac
Frédéric Vernaz
Marc Verraes
Jean-Luc Versace
Stéphane Vesque
Stéphane Vesque
Anne Vetillard
Florent Vicente
Dimitri Vidalenc
Pierre Vidy
Pierre Vigreux
Jean-Hugues Villacampa
Nicolas Villatte
Arnaud Viltart
Gérald Vincent
Guillaume Vincent
Jean-Baptiste Violx
Viper Kinji
Virgilef
Lucie Vitale
Guillaume Viveiros
Vivibou
Vociane
Jessica Vonlanthen
Rodolphe Vuattier
Florent et Aurélie Waflard
Emmanuelle Walthert
Laurent Waltzer
Damien Walz
Jb Warloe
Thibault Wauters De Besterfeld
Renaud Wax
Ulrick Wery
Jean-Marie Wilhelm
Eric Wilt
wisewolf
Patrice Wittmann
Emmanuel Wojcik
Jonathan «CastorJo» Wonner
Alain Wursch
Xavi «Tillinghast» Cruz
Yamede Cthulhu-San (Thierry Tondeur)
Yannosch
Yopsee
Yvon Borri
Yoann Zadro
Olivier Zaffran
Zanobia «My Love» Noria
Alyia Zanobia
Quentin Zaragori
Guillaume Zuber
Thibaut Zwaenepoel
Zzabbur

